CLUB Nintendo®

EDICION ESPECIAL CON LOS NUMEROS SIETE, OCHO Y NUEVE

PRECIO N$.20.00 M.N.

0 10722 83296 4 01

LA REVISTA PARA EL COMPRADOR SELECTIVO

porque le orienta en los más disímiles campos.

Desde automóviles, botes, electrónica... hasta inventos, "hobbies", fotografía y proyectos prácticos.

Lea cada mes

Mecánica Popular

LA REVISTA PARA EL COMPRADOR SELECTIVO

EDITORIAL

Han sido tantos los secretos, tips, tranzas, estrategias, descubrimientos y curiosidades sobre juegos de Nintendo que nuestros lectores nos han mandado a la revista que, como lo prometimos, tuvimos que publicar una edición especial, independiente a las ediciones mensuales de Club Nintendo.

Este número especial de S.O.S., Servicio Organizado de Secretos, que sale a la venta a mediados de este mes de julio, contiene muchas páginas repletas con todos los secretos que tú nos has enviado de los juegos clásicos y también de los más nuevos, tanto para Nintendo como Súper Nintendo y Game Boy... claro, AXY y SPOT también revisaron sus libretas y están incluyendo en este número sus secretos exclusivos nunca antes publicados en alguna otra revista.

Como podrás darte cuenta Club Nintendo crece y se mejora día con día a través de tus sugerencias que llegan a nuestra redacción. Te aseguramos que todas las cartas que nos llegan son analizadas y consideradas por nuestros expertos para perfeccionar diferentes detalles de la revista. Esperamos que en cada nuevo número encuentres algo nuevo y mejor.

SUMARIO

DR. MARIO → → → → → 4
LOS RECORDS → → → → → → → → 12
RETOS DE MARIO → → → → → → → 13
MARIADOS → → → → → → → → → → 30
S.O.S. → → → → → → → → → → → 37

NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:
Flintstones → → → → → → → → → → 6

SUPER NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:
Joe & Mac → → → → → → → → → → 14

INFORMACION SUPERNESESARIA:
Lemmings → → → → → → → → → → 34
Rival Turf → → → → → → → → → → 35
Xardion → → → → → → → → → → 36
NAVENTURA → → → → → → → → → 21
100 VIDAS en Súper Mario World → 40

GAME BOY

CURSO NINTENSIVO:
Mega Man II → → → → → → → → → → 44
LA BOLITA DE CRISTAL → → → → → 42
LOS GRANDES DE GAME BOY → → 42

LOS GRANDES DE NINTENDO → → 20
EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES → → 26
EL TALLER DE LUIGI → → → → → → 29
LA BOLA DE CRISTAL → → → → → 33
ESTE MES LLEGALE A: → → → → → 24
RESET → → → → → → → → → → → 48

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 7 Junio 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/ AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de Ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mujica
Tels. 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/ 432"92"/8336.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

(c) 1992 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

COMPARADAS CON BATTLETOADS, LAS TORTUGAS PARECEN FANGO EN EL ESTANQUE

CUATE, SI ESTÁS LISTO PARA UN JUEGO QUE ROMPA TOADTALMENTE CON LO ESTABLECIDO, AQUÍ ESTÁ BATTLETOADS. 12 NIVELES SALTARINES DE FIERAS LUCHAS Y SENSACIONALES CARRERAS PARA UNO O DOS JUGADORES

TRADEWEST

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Me gustaría que hablaran sobre una especie de password que sale cuando terminas y rescatas a la princesa Prin Prin en el cartucho Súper Ghouls´n Ghosts de Súper NES.
Empiezan a salir los personajes con sus respectivos nombres pero cuando aparece la princesa dice:
Princess Prin Prin B88 W58 H90

Leonardo Jiménez

Pues no es un password. Son las medidas de la bella Prin Prin: Busto 88, Cintura 58, Cadera 90, lo cual nos convence que Prin Prin seguramente estaría entre las finalistas de Miss Universo.

Soy un padre de familia. Me imagino que al igual que yo, muchos padres están adentrados con sus hijos en los juegos, ya que muchas veces nos piden ayuda o asesoramiento en algunos juegos que no es posible entenderlos si no participamos con ellos. Gracias a esta revista hemos logrado llegar a fases que nunca habíamos visto.
Pasando a otro punto, mi hijo me trae mariado con el cartucho de Simpsons y quisiera que me ayudaran para yo ayudarlo: El ya pasa la fase 1 y 2 pero no puede hacer accionar la resortera y la pistola de dardos en la feria.
De antemano agradezco su ayuda.

Sr. Roberto M. V.

Al recibir cartas como ésta sentimos mucho orgullo por lo que hacemos. Ojalá todos los Papás dedicaran un poquito más de tiempo a participar con sus hijos en todas las actividades que a ellos les gusta, donde por supuesto que también se encuentra el Nintendo. De esta forma comprenderían un poco más sus gustos, además de que a ellos les encanta recibir un poco de ayuda y ¿por qué no? ¡Demostrar que casi siempre en Nintendo el hijo le gana al Papá!
Respecto a Simpsons, en esta área el disparo se activa al estar frente al stand de tiro, hacer el control hacia ↑ y presionar B.

Yo no soy un adolescente ni mucho menos, pero soy de las personas quizás con corazón de niño que tienen admiración por este tipo de aparatos prodigiosos como son los juegos de video.
Espero no se molesten si les hago unas cuantas sugerencias, después de todo provechosas para la revista:
1)El material, la intención y el recurso del lenguaje va dirigido expresamente al público infantil pero no olviden que entre los NESFANS hay desde chavitos muy chavitos hasta adultos bien maduros.
2)Las portadas deben ser más creativas y atractivas. La portada del número de marzo (Bart de cabeza) es magnífica.
3)Aumenten el número de páginas.
4)Incluyan una sección de videojuegos clásicos; hay muchos todavía mariados con Super Mario Bros.
Gracias y cuéntenme entre sus amigos.

EDUARDO ALONSO ANDRADE R.

Gracias por tus comentarios y sugerencias.
Queremos contestarte que:
1)Ya nos habían comentado del lenguaje infantil y como verás desde el número 4 hablamos más con un lenguaje de "videojugador" que de infantil o adulto.
2)Las 3 primeras portadas tuvieron a Mario como elemento de identificación, ahora que ya se conoce la revista podemos incluir otro tipo de portadas.
3)Hemos aumentado las páginas y el próximo mes lanzamos nuestro primer número especial.
4)Contamos con Cursos Nintensivos Clásicos y nuestra sección de Mariados y S.O.S. incluyen secretos para aquéllos juegos.
Todas tus demás sugerencias no las incluimos por falta de espacio pero las estamos considerando para mejorar cada día.

En el Control de los Profesionales de su revista #4 del mes de marzo me pareció muy bien lo que dicen de no enojarse. Yo cada vez que jugaba me enojaba y tiraba el control al piso pero no solucioné nada y sí se me descompusieron los 2 controles.
Para "Mariados" les quiero preguntar dónde se encuentra el cuarto nivel del segundo reto en la "Leyenda de Zelda".

Omar Oregueda Glez.

Parece que con ese artículo del Control de los Profesionales Luigi tendrá menos trabajo. En un número próximo daremos los secretos del segundo reto de Zelda. Por ahora sólo te diremos que debes pasar el "Forest of Maze" como lo dice la revista 4 en el primer reto. Con este secreto pasarás hacia el panteón y descubrirás muchas cosas. El nivel 4 lo descubrirás empujando una piedra pero antes encuentra el brazalete.

Sólo conociendo el secreto del Forest of Maze podrás terminar el segundo reto.

Te escribo para decirte que me gusta tu sección "El Taller de Luigi" en la que sugieres cómo mantener en buen estado el NES.
Hablando de cómo mantenerlo en condición, te diré que mi NES anda fallando pues el cassette se atora y no puede colocarse normalmente por lo que se ve arriba y no abajo como debiera ser. ¿Qué me sugieres? Ah, ¿y qué tiempo recomiendas mantener encendido el NES?
Recibe un cordial saludo de tu amigo.

Eden Magaña Barcelata

Luigi contesta:
Cuando agarra el cartucho arriba quiere decir que tu consola empieza a tener un desajuste en su conector interno; en estos casos se recomienda que traigas la consola para darle servicio de limpieza o bien cambiar el conector si ya no se puede ajustar correctamente. También es conveniente que traigas tus cartuchos a limpieza periódicamente. Una recomendación más: no uses adaptadores que desajusten las entradas de tu consola; no les soples a los cartuchos y no intercambies en mercados ambulantes, pues pueden estar dañados.
Con respecto al tiempo de encendido, tú puedes jugar con tu NES sin ningún riesgo por el tiempo que quieras, pero no saques ni metas accesorios ni cartuchos con la consola encendida; se puede dañar alguna parte interna del equipo.

No queremos confundir a nuestros lectores y como hemos recibido algunas cartas con errores ortográficos queremos aclarar lo siguiente:

MARIADOS
es una nueva palabra creada por Club Nintendo para designar a aquellos videojugadores mareados, por no poder resolver un cartucho.

Información
SUPERNESESARIA.
Información acerca del Súper NES, necesaria para los videojugadores.

CURSO Nintensivo

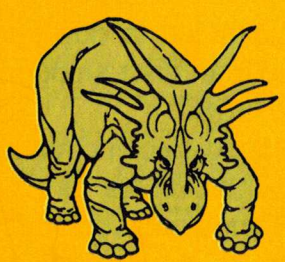
Feliz se encontraba la familia prehistórica de los Picapiedra (Flintstones) y su amigo extraterrestre Gazoo, cuando un científico loco del Siglo 30 secuestró a Dino y a Hoppy, además de destruir la máquina del tiempo de Gazoo, cuyos fragmentos quedaron regados en distintas zonas. Pedro tendrá que localizar los pedazos de la nave de Gazoo y tratar de rescatar a Dino y Hoppy de un extraño destino.

Poderes
Jump: Para alcanzar grandes alturas.
Fly: Volando pasarás algunos peligros.
Dive: Para tener mayor dominio en el agua.

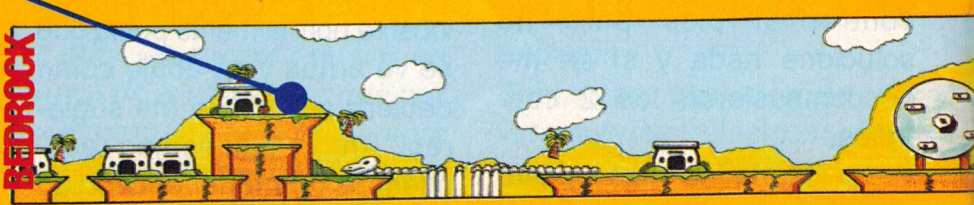
Armas Especiales
Hacha:Es una buena arma; al lanzarla hará la trayectoria de una "u" invertida y con esto podrás alcanzar enemigos que estén muy arriba. Cada tiro gasta 3 piedrólares.
Resortera:Es más rápida que el hacha, pero sólo dispara en línea recta,. Cada tiro gasta 3 piedrólares.
Huevo explosivo:El arma más poderosa; causa mucho daño a todos los enemigos en pantalla. Cada tiro gasta 10 piedrólares.

TECNICA AVANZADA

Nada o vuela sin gastar dinero.- Los poderes para volar y nadar son muy útiles, pero su desventaja es que consumen muchos piedrólares; he aquí una técnica para volar y nadar sin gastar dinero: al llamar a Gazoo escoge el poder a utilizar y mueve el control al lado que quieras ir (si deseas ir hacia arriba no muevas el control), entonces saldrás con un poco de vuelo y cuando se te acabe el impulso presiona B para quitarte el poder e inmediatamente presiona Start; repite la operación hasta que llegues al lugar que quieras. También lo puedes emplear cuando caigas a un precipicio, así podrás salvar tu vida sin que te cueste un sólo piedrólar.
Esto lo vamos a emplear muy seguido en este Nintensivo, así que practícalo, no es difícil.



Golpea en la cabeza al cocodrilo para elevarte, entonces haz el control a la izquierda para alcanzar una vida.



Pasa brincando por aquí, ya que si pasas corriendo se caerán los huesos; al pájaro que sale en esta zona debes golpearlo antes de que se acerque.

THE FLINTSTONES

Estos son los movimientos de Pedro:

← →	Pedro se moverá a la izquierda o a la derecha.
↓	Pedro esconde su cabeza.
↑	Si Pedro se encuentra colgado, oprime hacia arriba y se trepará.
B	Golpe con el garrote; si lo dejas apretado acumulará poder para dar un golpe fuerte. Si estás usando un poder, al apretar este botón lo anularás.
A	Brincar; si lo mantienes apretado mientras brincas podrás colgarte de algunas partes, pero si lo sueltas, Pedro también se soltará.
↑y B	Lanzar el arma especial.
Start	Al oprimirlo podrás pedir ayuda a Gazoo con algunos poderes, pero primero tendrás que ganarlos en partidos de Rocabasquet.
Select	Para cambiar el arma especial.

Otros implementos

Te agrega un contenedor de energía.

Aumenta la potencia de los golpes.

Recupera tu energía.

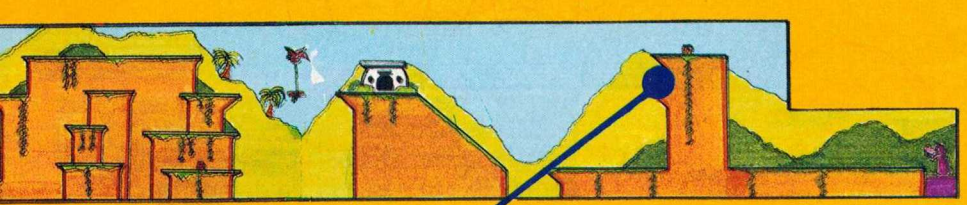
1Up

Rocabasquet

Para ganar los partidos, siempre que tu contrario tenga posesión del balón, posiciónate donde indica la foto y desde ahí da un golpe con B, siempre pasa por ahí y se golpea, así le quitarás el balón; en el saque inicial lo debes hacer muy rápido.

Para tener más seguridad al encestar, arroja la bola con B desde donde indica la foto, guíate por los pedazos de pasto y las piedras que se ven.

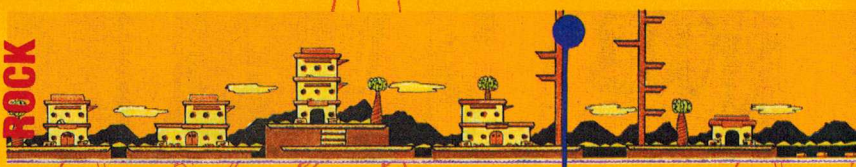
Para vencer al dinosaurio, permanece en la parte izquierda de la pantalla, espera a que escupa fuego y cuando termine brinca hacia él arrojándole un hacha, inmediatamente regrésate a la parte izquierda y repite esta operación hasta que lo venzas.



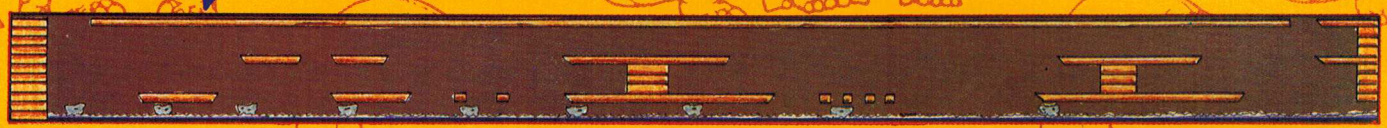
Es indispensable que tomes esta hacha para que derrotes al jefe.

REEF ROCK

Cuando llegues a esta parte la pantalla comenzará a avanzar automáticamente; trata de ir adelante para tomar la mayoría de cosas. No olvides el huevo ya que es un arma muy poderosa.



Para alcanzar el otro extremo sólo mantén el control hacia la derecha y si no caes en el árbol, caerás en la tierra.

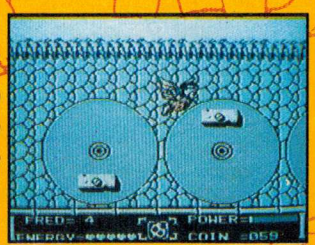


ICY CITY

En esta escena la superficie es muy resbalosa, así que es vital que rápido te acostumbres a ella; para evitar a los 2 primeros enemigos brinca desde el techo de las casas.

Avanza rápido hacia la derecha dando saltos muy pequeños y evitando que te pegue la nube. No te subas a la rueda y más adelante encontrarás una vida; ya que la tomaste, regresa y súbete.

Estas ruedas son complicadas, ve a lo seguro utilizando la técnica de volar gratis, así no te arriesgarás.



JUNGLE

Ve por la parte alta de las cascadas; con "Jump" tendrás más posibilidades de salvar tu vida si llegas a caer.

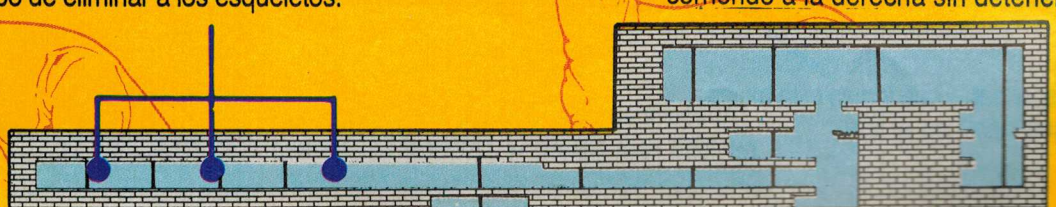
En este cuarto la lava comenzará a subir rápidamente, trata de seguir la secuencia que te indicamos, sin olvidar la técnica de vuelo en el último salto que está marcado con un punto.

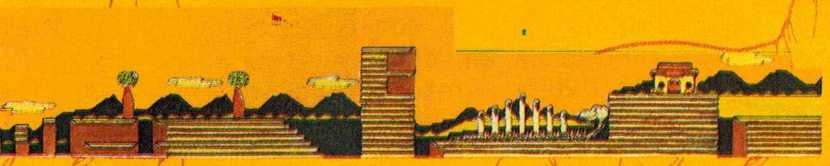
No olvides sacar la vida de aquí.

CAVE

Usa tus armas especiales para acabar con los ladrones y así tener tiempo de eliminar a los esqueletos.

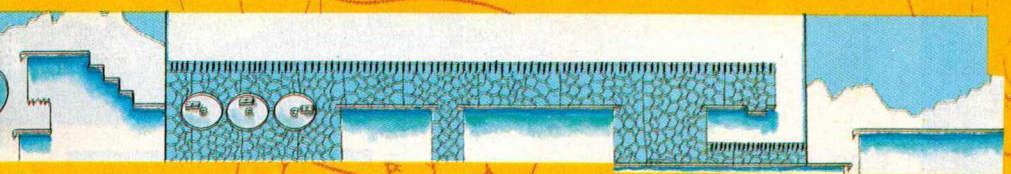
Cuélgate para abrir la puerta, cuando baje la palanca descuélgate y vete corriendo a la derecha sin detenerte.





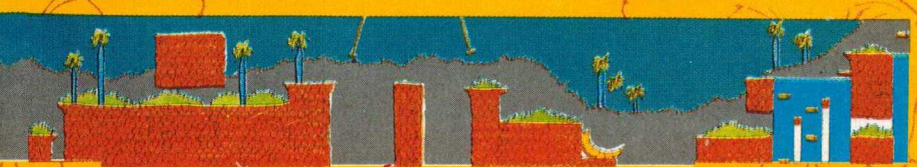
Este enemigo no será mayor problema si haces lo siguiente: acumula poder con el garrote y espera a que brinque, entonces cuando venga cayendo golpéalo y repite la operación. Si están muy a la orilla pásate del otro lado cuando brinque.

A estos pequeños pero muy molestos murciélagos debes derrotarlos antes de que se acerquen, ya que te tiran. El huevo o la resortera son indispensables.



Los picos no presentan obstáculo, sólo encarrérate hacia ellos y cuando vayas a llegar haz el control ↓.

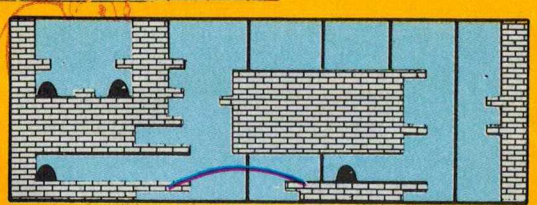
Acumula poder con tu garrote y cuando se acerque el Mamut pégale e inmediatamente brinca y ejecuta la técnica de volar gratis. Para pasarlo esquiva las 2 bolas de nieve que arroja y repite la técnica hasta que quede noqueado



Toma otra vez la parte alta de la cascada.

Cuando llegues con el enemigo pásate rápidamente a la parte izquierda de la pantalla y ahí acumula poder; cuando brinque hacia tí recíbelo con un garrotazo, pero cuidado porque de vez en cuando te arrojará sus pulgas.

Usa la técnica de volar sin gastar dinero.



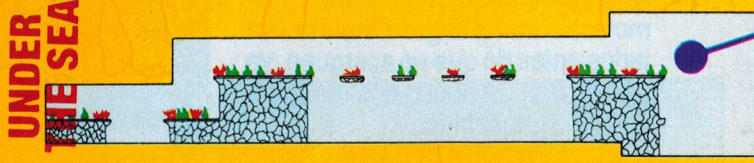
Sube aquí por los primeros 4 barriles y después bájate y utiliza la técnica de vuelo para tomar un atajo y evitar al monstruo que está por arriba.

Jefe.-Estudia su secuencia, ya que siempre se mueve hacia 4 diferentes lugares en el mismo orden; cuando esté en las bases altas, brinca y pégale en los pies. Cuando se baje acumula poder y dale un buen golpe, pero si te quieres arriesgar para golpearlo más fuerte, súbete a las bases antes que él, como indica la foto 2.

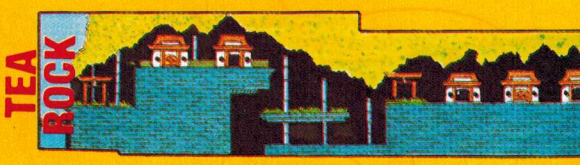
Para que el pez espada no te pegue y te tire al vacío, espera a que te localice y cuando se arroje hacia ti, golpéalo y luego salta.

Cuidado con los seres verdes que están en cada base, resiste mucho; si quieres usa la técnica de nadar gratis.

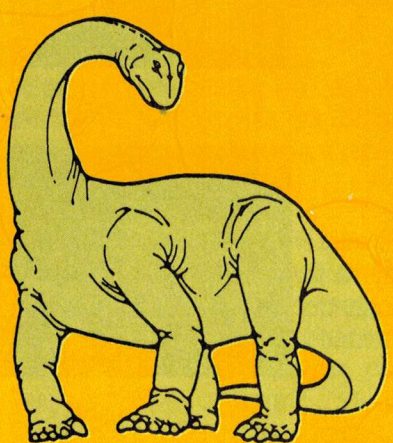
UNDER THE SEA



TEA ROCK

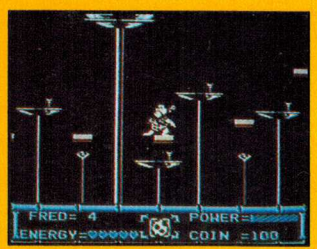


No trates de eliminar a los habitantes de este pueblo, ya que son muy duros, mejor camina por el techo de las casas y baja por los objetos cuando hayan pasado.



No olvides seguir empleando la técnica de vuelo, aquí la usarás mucho.

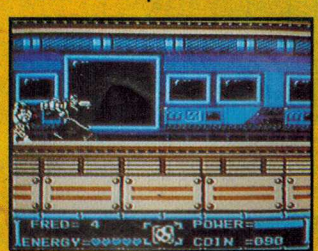
Si vas por arriba encontrarás una banda y al final de ella una vida. Cuando la obtengas, regrésate y toma el camino de abajo, avanza a la izquierda y llegarás con el último enemigo.



Ultimo Jefe

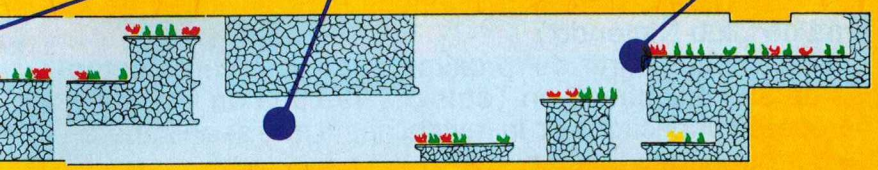
Te atacará en 3 formas distintas:

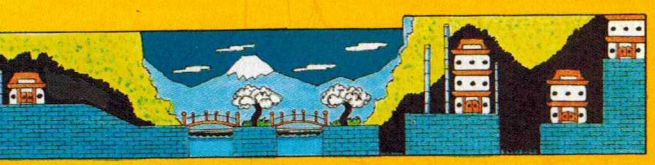
Bazzoka.-Siempre trata de llegar con huevos y 10 piedrólares, inmediatamente acumula poder y con la explosión del huevo y el garrotazo a todo poder lo vencerás.



Salta sobre las burbujas o utiliza la técnica de nadar.

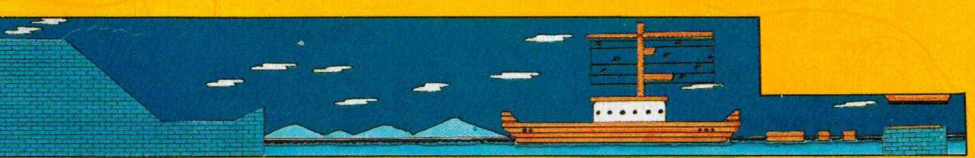
No te subas hasta que pase el tiburón.



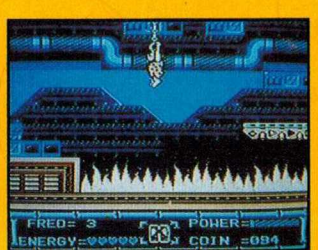


Sube a la pequeña carreta para de ahí poder llegar al barco.

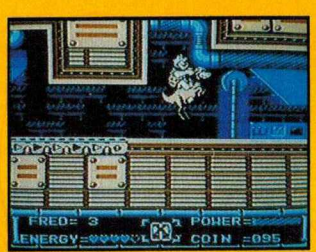
Para derrotar al dinosaurio espera a que escupa fuego o te ataque con la cola e inmediatamente acércate a él y golpéalo; repite esto hasta que llegues a la orilla, entonces cuélgate de la campana y pásate del otro lado. Usa tus armas si quieres.



Cuélgate de los ganchos, pero en el segundo, cuando te sueltes, haz el control ←.

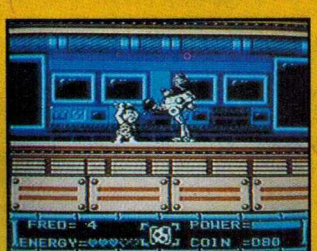


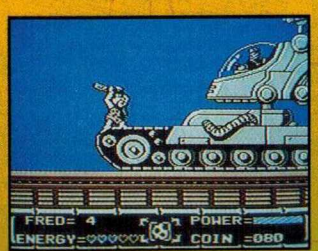
Usa Jump aquí. En la parte izquierda encontrarás armas, energía y además evitarás a los Mechas que te atacan con cohetes.

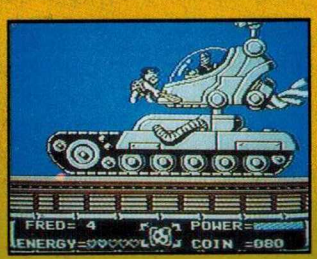


Mecha.-Acumula · poder cuando veas que el guante de su mecha se empieza a mover, entonces brincará y lo debes recibir con un golpe; después de esto brincará 3 veces ¡evítalo!. Repite esto hasta que lo venzas.

Súper Tanque.- ¡No hay problema!, sólo sube a la oruga donde indica la foto y trata de permanecer ahí (ya que cuando se mueve el tanque te mueve un poco) cargando el poder, y cuando vaya de atrás hacia adelante, brinca y pégale en el vidrio e inmediatamente vuelve a subirte en la oruga.







EN ESTE NUMERO COLABORARON CON TIPS Y SECRETOS:

AGUSTIN A. ENRIQUEZ B./DAVID GONZALEZ B./CARLOS SILICEO ACEVES/GUSTAVO A. FIMBRES/JESUS ALBERTO ESTRADA A./MIGUEL ANGEL SANCHEZ R./JORGE LUIS RAMOS J./ISRAEL VERDE VALADEZ/GILBERTO REYNOSO MEZA/NACHO/RAFAEL GARCIA MORENO/ULISES ORESTES L.L/SERGIO CHRISTIAN LEON/STEVE FIGUEROA S./ADRIAN PARON CESEÑA/CRIS H./OMAR ROMAN OCHOA/RICARDO JOSE RIVAS S./ARTURO CASA BORBONIO/CARLOS A. MARTINEZ HUERTA/DANIEL GARCIA RODRIGUEZ/CARLOS A. WOO. I./DAVID SOFT/JOSE M. LAGUARDIA L./PEDRO ALBERTO SIERRA C./LUIS CARLOS MARTINEZ/LUIS ARNULFO RODRIGUEZ/OMAR PONCE CARRILLO/EDGARDO TREJO HERNANDEZ/MANUEL DE U. HERNANDEZ R./CHRISTIAN TREJO GONZALEZ/RICARDO LARA ESTRADA/MIGUEL A. CASTRO T./MIGUEL A. CHAVEZ H./FRANCISCO J. ORTIZ Z./ANTONIO SOSA MELGAREJO/LUIS DANTE GONZALEZ/JOSE MANUEL GARCIA VALLEJO/VLADIMIR ARTEAGA F./JESUS Y SALVADOR CEREZO/HUMBERTO VAZQUEZ NAVA/HECTOR JARAMILLO CANTU/ALEJANDRO ENOC MAZA P./DANIEL GARCIA RODRIGUEZ/FRANCISCO JIMENEZ RUIZ/JULIAN BARRAGAN DIAZ/RAUL ALVAREZ G./DAVID OMAR DOMINGUEZ G./FERNANDO CASTRO DORANTES/RENE LOZA B./ARTURO OJESTO MARTINEZ/FERNANDOY EDGAR CEDEÑO Z./GREGORIO MORA AGUILAR/GUSTAVO E. CRUZ TOSCANO/OMAR IVAN GAONA S./DANIEL PERERA GERONIMO/JULIO CESAR GAVIÑO G./VICTOR HUGO LOPEZ P./ROBERTO IGNACIO ROMERO A./RICARDO GARCIA NASSO/FERNANDO FERNANDEZ RODRIGUEZ/LUIS CHRISTIAN SANCHEZ A./CARLOS ADRIAN MARTINEZ H./FELIPE BUTRON GOMEZ/EDGAR JUAREZ VALLADARES/PABLO MONCAYO/ROAL TORRES ./RODRIGO HERNANDEZ RUIZ/GERARDO MARTIN LUGO DE LA P./JUAN PABLO AVILA CETINA/PABLO VAZQUEZ MEDINA/OMAR LUCIO HDEZ./GUSTAVO VIEYRA ESCOBEDO/FELIPE PERALTA SALGADO/LUIS CARLOS PRIETO A./ELIAS ONAINDIA CODA/ PEDRO Y GUILLERMO ZAMORA MARTINEZ/VICTOR ROSALES/SAM BONN O'CONNOR Y FERNANDO MALDONADO

Y CONTESTAMOS PREGUNTAS A:

VICTOR A. GOMEZ ORTEGA/ENRIQUE TELLEZ MORALES/VICTOR HUGO GARCIA ADRIANO/NILE RODRIGUEZ VILLARREAL/JORGE E. GUTIERREZ VALDES/EDWIN GUERRA CASTREJON/YEISUAN PEREZ TRUJILLO/ALEJANDRO IVAN CRUZ M./OCTAVIO GAONA/DAVID GARCIA CORTES/JAVIER ORNELAS REYES/JUAN JESUS HERRERA L./JOSE RAUL SALDAÑA M./JORGE MANUEL SALGADO S./YEUDIEL ORTEGA V./PEDRO ALBERTO MIRANDA T./RAMON RAULPONCE A./ FERNANDO A. MIRELES L./ROBERTO ENRIQUE GAUCIN M./ ARTURO A. ARCHUNDIA/MARCO AURELIO PEÑA BOLADO/RAYMUNDO DE LA TORRE F./CARLOS ADRIAN MARTINEZ H./VICTOR MANUEL PEREZ LOZANO/EDUARDO OVIEDO CARMONA/ARTEMIO ALBERTO MARTINEZ/JOSE A. ESQUEDA G./JOSE DE JESUS SANCHEZ G./HUMBERTO VAZQUEZ NAVA/ALEJANDRO ENOC MEZA P./MIGUEL VLADIMIR LUNA/LAURO ADALBERTO MENDOZA S./FELISA BRAVO BRICAIRE/FRANCISCO JAVIER MARTINEZ Z./PEDRO ALBERTO SIERRA C./MIGUEL RAMIREZ CARRILLO/VICTOR ARZATE RODRIGUEZ/OLIVER GOMEZ ABRAJAN/ENRIQUE MALDONADO CANILLA/JOSUE RUBEN HUERTA F./RENE ALEJANDRO LOPEZ F./DAVID OMAR DOMINGUEZ/GUILLERMO E. OROZCO/ANGEL EDUARDO ZARATE USCANGA/ARTURO GONZALEZ YZAR/EDGAR ALI NUÑEZ P./RAFAEL LEZAMA MORALES/JOSE LUIS ALBOR GARCIA/JERSON DAVID ORDAZ L./SERGIO CIENFUEGOS ADAME/ALEJANDRO ACOSTA RODRIGUEZ/JAIME SAUL GUTIERREZ M./VIC/RAUL ABRAHAM LARA RANGUEL/VICTOR JACOBO GONZALEZ.

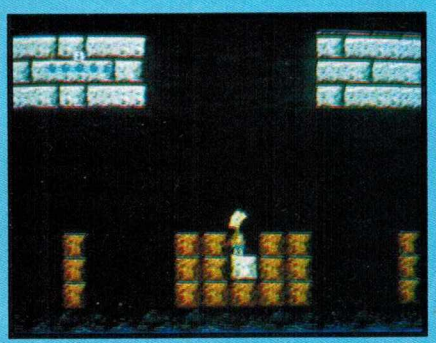
LOS RECORDS

Debido al gran número de fotos que hemos recibido para la sección de Los Récords, decidimos crear "El Salón de la Fama de Club Nintendo".
Publicaremos a partir del proximo número récords como más de 300 mil puntos en Tetris ó 9'999,999 en Contra 3; aparecerán publicados en la revista hasta que sean superados por otro videojugador.
Asimismo, les recordamos que es requisito indispensable enviarnos una fotografía (lo más clara posible) que demuestre el récord conseguido.

Esta es la lista de los juegos que han terminado en este mes los lectores que nos han enviado sus fotos.

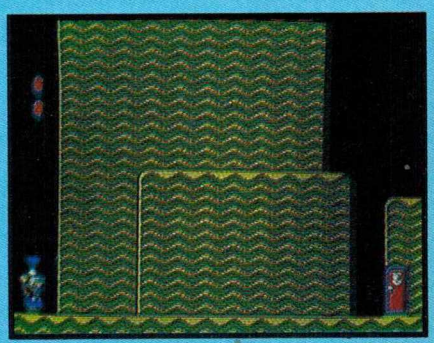
ROBOCOP 2
Emanuel Reina Velez
TINY TOON
Carlos Mayorga Salazar
José Juan Leyva
Axs Guzmán
Jesús Doria Sandoval
Jorge Arturo Serrano Soria
Eric Francisco Martínez Flores
CASTLEVANIA II
Antonio Pamanaka Prats
Roberto Pamanaka Prats
Armando Valenzuela
CASTLEVANIA IV
Jesús Santiago Acosta
Oswaldo Ruvalcaba Zenteno
Ricardo Rafael Estrada V.
Ramón Rivas Rosales
MEGA MAN II (GB)
Jorge de Jesús Jiménez Muñoz
MEGA MAN II
José B. Cordero Zepeda
MEGA MAN III
Silvestre Ortiz Unceta
MEGA MAN IV
Oscar Rodrigo Alvarez Reyes
SUPER MARIO BROS. 2
Alfredo Domínguez R.
Javier Bógar Soriano B.
Jorge de Jesús Jiménez Muñoz
Carlos Adrián Mtz. Huerta
SUPER MARIO BROS. 3
Jorge de Jesús Jiménez Muñoz
SUPER MARIO WORLD
Oswaldo Ruvalcaba Zenteno
Jorge de Jesús Jiménez Muñoz
Edgar Alexander Ruiz Ventura
Edgar Rivera Martínez
Jorge Manuel Salgado Sánchez
Rodrigo Sánchez
Horacio Sánchez M.
JOE & MAC
Oswaldo Ruvalcaba Zenteno
Eduardo Adrián Garza V.
BUGS BUNNY
Raziel Pérez Vázquez
DRAKKHEN
Edgar Rivera Martínez
RESCUE RANGERS
Erick Fernando Hernández Ortiz
Germán Arriaga Mejía
Adolfo René Márquez Rmz.
DOUBLE DRAGON III
Víctor Jacobo González
Bernardo Fabián Ayala Glez.
Germán Arriaga Mejía
Andrés Almiray
SUPER C
Víctor Jacobo González
Bernardo Fabián Ayala Glez.
WORLD CUP
Germán Arriaga Mejía
NINJA GAIDEN II
Germán Arriaga Mejía
NINJA GAIDEN III
Omar de Jesús Quankiú Rascón
T.M.N.T.
Ernesto Aguilar E.
T.M.N.T.II
Andrés Almiray
T.M.N.T III
Ernesto Aguilar E.
Marcelino Miguel Koyoc Reyes
ULTRAMAN
Jorge de Jesús Jiménez Muñoz
PUNCH OUT
Jorge de Jesús Jiménez Muñoz
BART VS. THE WORLD
Miguel Angel Chaparro Ramos
Jorge Luis Mazariegos Lara
TECMO BOWL
Anselmo Carreño Bárcenas
Luis Rubén Ornelas Hdez.
METROID
Alejandro Martínez Rendón
FINAL FIGHT
Samuel Guttman
Ramón Rivas Rosales
Jorge de Jesús Jiménes Muñoz
DUCK TALES
Germán Arriaga Mejía
Adolfo René Márquez Ramírez
Carlos Adrián Martínez Huerta
BATMAN II
Alberto Velasco Chávez
Omar de Jesús Quankiú Rascón

Los retos de Mario



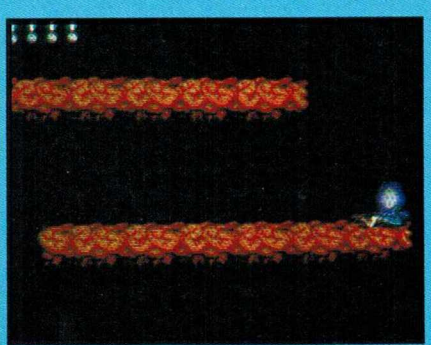
015 BART VS. THE WORLD
¿Cómo logras que las puntas de las bases donde está parado Bart se pongan de color gris?

016 Súper Mario Bros. 2
¿Cómo logro llegar aquí con el vegetal pequeño?



RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

011 Súper C ¿Cómo logras que cualquiera de los personajes de Súper C se pare en el enemigo de la foto sin que lo elimine?



Para lograrlo trata de dispararle a este enemigo desde la base de arriba, cuando apenas se alcance a notar; cuando ya no se oiga que le pegas, bájate y el enemigo ya no te hará daño.

Contestaron correctamente: Billy Joel Barajas B., José Gerardo Rosas G., Oscar Roldán Torres, Martín Membrillo Flores, Alejandro Martínez Rendón, Paulino Alejandro Carrillo R., Pablo Vázquez Medina, Anibal Castellanos R., Edwing Bringas Serrato, Iván O. Moreno Cisneros, Gustavo Héctor Ruíz C., Abel Ramírez Vidal, Omar de Jesús Quankiu R., Luis Humberto García., Filiberto Miguel Heiras G., Alem Blas Ochoa, Ramón Rivas Rosales, Julio Axel Colunga G., Baltazar Jesús Rosales G., Oswaldo Orozco Montes, Alberto H. C., Mario Alberto Guerra M., Quintín Rogelio Molina C., Angel W. Mata Hernández, Roberto Carlos Lara V., Salvador Neri Galván, Juan Alejandro Mendoza B., Juan Muciño Flores, Alejandro Padilla Maya, Víctor Rosales, Christian Mitchel Elizalde Rivera, Salvador Calzada Macías, Gustavo Adolfo Fimbres, Fabián de Jesús Mtz. Gaxiola, Edgar Alí Núñez Padrón, Leonardo Jiménez González y José Iván Ramírez Vera.

012 Súper Mario World

¿Cómo logras que Mario quede sentado en el aire?

Sólo tienes que poner un trampolín en una bajada y hacer que Mario rebote moviendo tu control hacia ↓.

Contestaron correctamente: David Software y Gerardo de la Torre.

CURSO Nintensivo

Jamás has visto una historia cavernícola con tanto color y con tan buena música como éste.

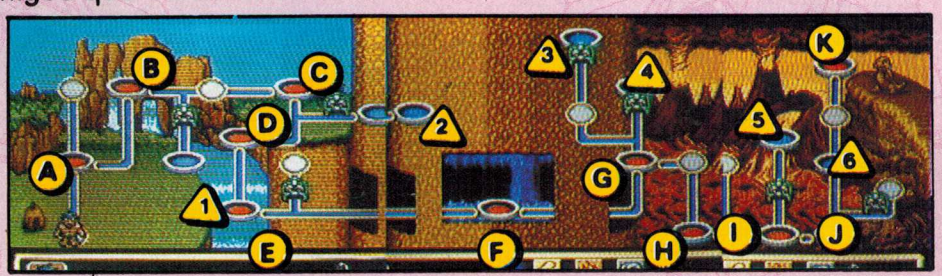
Y ó X	Golpea y dispara arma
B ó A	Salta
↑ y B ó A	Salta alto
←, ← →, →	Giros (pero la segunda vez que presiones el control lo tienes que dejar así)
L y ←	Corre hacia la izquierda
R y →	Corre hacia la derecha
↑ y Y ó X	Dispara hacia arriba
↓	Se agacha

Este cartucho, si lo juegas de dos jugadores y se coordinan, será más fácil.

2P GAME.- Aquí los personajes no se golpearán entre sí.
2P SUPER GAME.- Se podrán golpear entre sí, pero también se podrán montar uno sobre el otro para llegar a lugares altos.

Tú puedes entrar cuantas veces quieras a una misma escena.
Si ya pasaste una escena y entras nuevamente te puedes salir cuando quieras con sólo presionar Start y luego Select.

=Enemigos que dan carne



Los huesos y boomerangs son armas rápidas pero débiles.

El fuego y las ruedas de piedra son lentas pero fuertes.

A

Para tomar el arma de este primer huevo puede ayudarte tu compañero o subirte sobre el primer Pterodáctilo para saltar hasta arriba.

Para tomar el fuego haz lo mismo que con el primer huevo.

JOE & MAC™

Elimina a todos los enemigos de la pantalla y después rompe el huevo. Aparecerá un Pterodáctilo rosa y te llevará a una escena oculta, pero asegúrate que no haya más enemigos en pantalla.

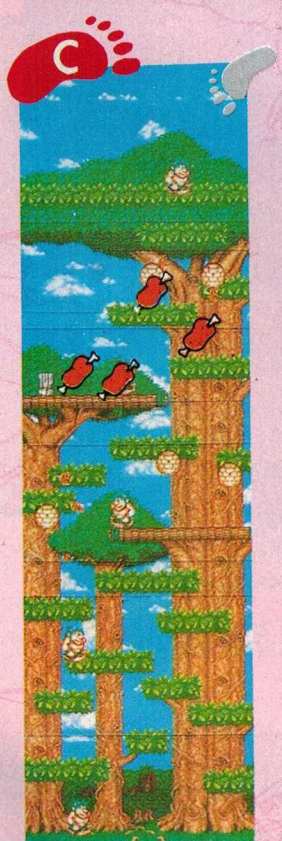
Para eliminar al jefe colócate como en la foto y cuando se te pegue dispara hacia arriba.

Cuando te lance cavernícolas, elimínalos y te darán carne.

Salto alto.

No te pegues a la orilla o te tocarán los peces.

El jefe no será ningún problema, pásate detrás de él dando un giro y dispárale.



Si eliminas los 3 primeros panales obtendrás una vida arriba.

Si ya pasaste la escena, nuevamente entra y repite la jugada; después de tomar la vida presiona Start y Select para salirte.

Dependiendo de donde salga el jefe, va a seguir una ruta.

Aquí te lanzará aire.

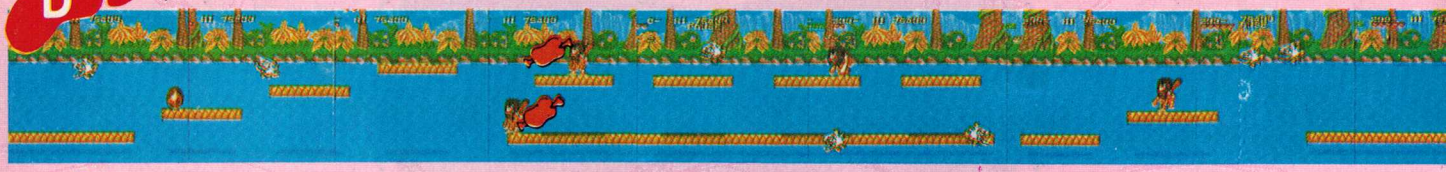
Aquí puede traer huevos con pequeños Pterodáctilos.

Aprovecha para dispararle rápidamente.

IMPORTANTE: Al salir el jefe de la pantalla colócate del lado contrario, pues si se lanza contra ti tendrás tiempo de saltar.

En esta escena la pantalla avanza sola, trata de permanecer pegado a la izquierda.

D



E

Colócate lo más abajo que puedas y esquiva las rocas que caen, si no puedes esquivar alguna golpéala para destruirla.

Pégate un poco al jefe y dispárale con rueda a la cabeza; cuando se te aproxime mantén tu distancia. El se sumergirá y al salir avanzará hacia ti, sáltalo. Después de volver a sumergirse te lanzará peces, elimínalos y repite esto hasta acabarlo.

BONUS

En la escena 1 y 6 toma todas las carnes antes de que desaparezcan y caerá una vida. **No** tomes esa vida: colócate como indica la foto; inmediatamente corre hacia el otro lado para tomar las cuatro vidas que caen.

En la escena 3 rompe el huevo de hasta abajo; ahí encontrarás un 1up.

En las escenas 4 y 5 vence a los enemigos y recuperarás toda la energía.

Desde abajo da un salto alto y un pequeño toque hacia la izquierda para tomar la carne sin quemarte.

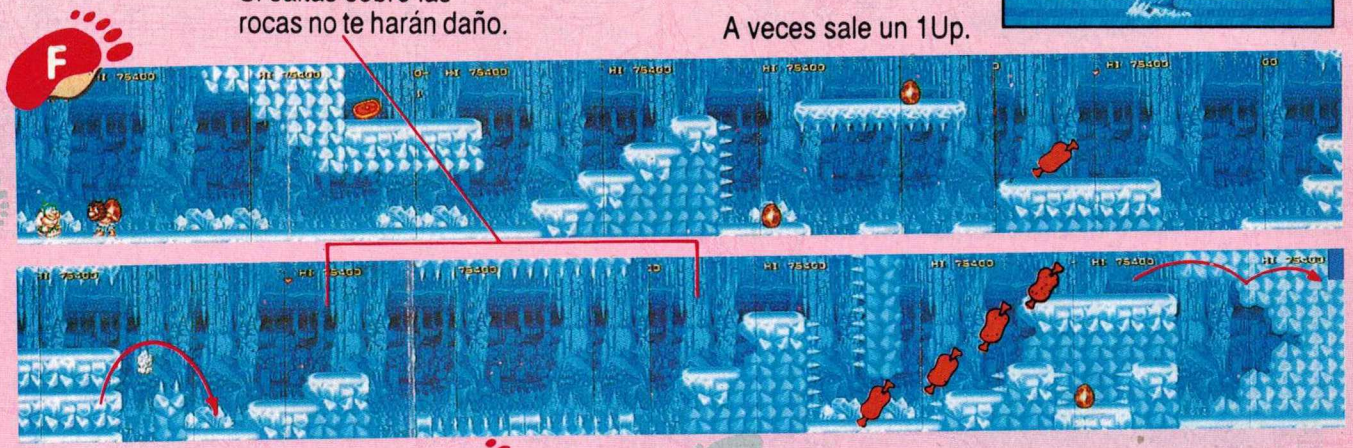
H

Elimina a todos los enemigos de la pantalla antes de romper el huevo rojo.

No tomes la última carne hasta que sea necesario; ahora colócate al centro de la pantalla y dispara alternando de un lado a otro y si es preciso hacia arriba.

Si saltas sobre las rocas no te harán daño.

A veces sale un 1Up.



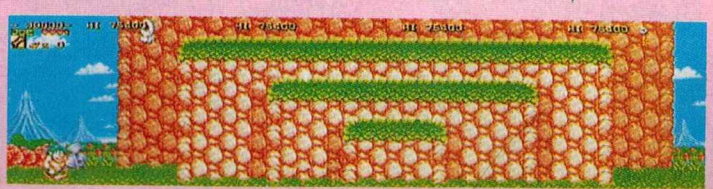
Aquí da un salto alto.

Para alcanzar la vida da dos saltos seguidos (el segundo es sobre un enemigo que salta)

Colócate donde indica la foto y dispárale fuego al jefe. Las rocas que te lanza y que no alcances a destruir sáltalas. Cuando te caigan rocas elimínalas disparando hacia arriba.

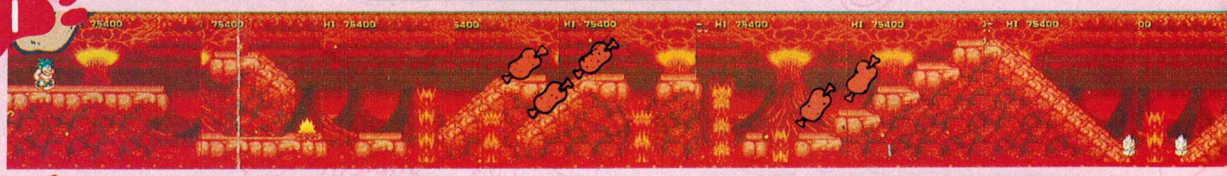
En cuanto el jefe se salga de la pantalla colócate del lado contrario al que salió. Si sale a toda velocidad sáltalo o da giros; su rutina es dos abajo y dos arriba. Si aparece lentamente dispárale con ruedas, pero si te acorrala sal de ahí con giros.

Elimina a todos los enemigos en pantalla antes de romper el huevo.

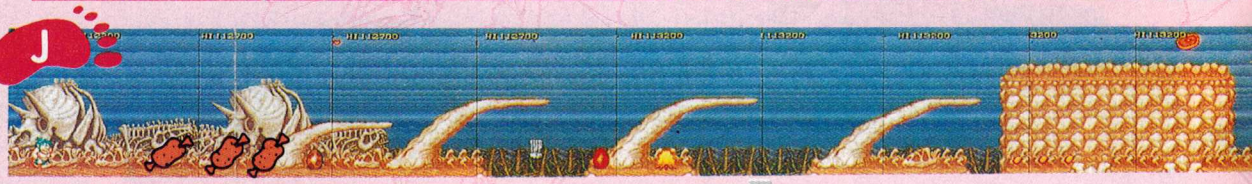


Colócate donde indica la foto y dispara hacia arriba con boomerangs; al bajar el jefe la cabeza, salta. Cuando te lance cavernícolas elimínalos y te darán carne (si tienes toda la energía deja la carne de reserva).

I



J

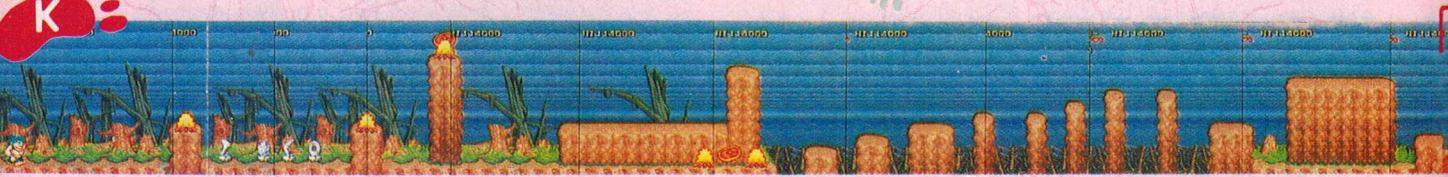


Después de pasar esta escena puedes volver a entrar; colócate arriba del 1Up, te bajas presionando ↓ y B e inmediatamente presiona Start y luego Select. Repite esto para hacer vidas.

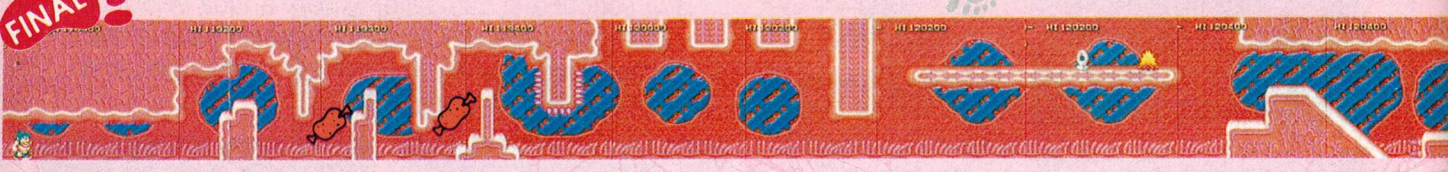
Es más fácil si saltas sobre los Pterodáctilos.

Pasa saltando sobre los Pterodáctilos.

K



FINAL



Colócate al centro y elimina a la planta de la derecha, luego pásate a la orilla derecha y desde ahí acaba a todas las plantas con rueda.

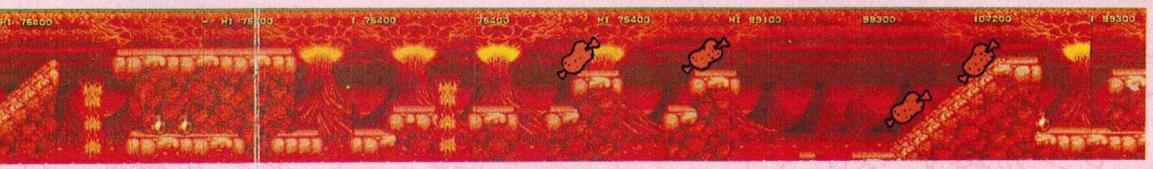
Cuando el diablo se divida colócate debajo del diablo al que están picando y salta disparándole con ruedas hacia arriba.

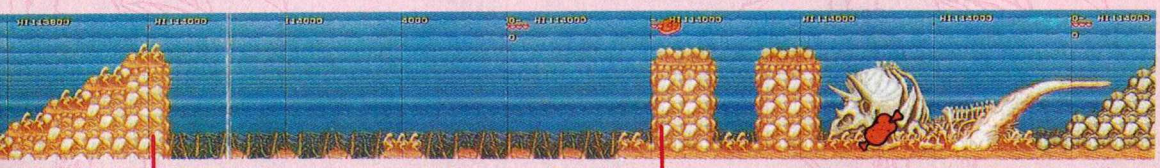
Si el diablo golpea el corazón colócate donde indica la foto y dispara ruedas hacia arriba, saltando.

Cuando el diablo se salga de la pantalla espéralo al centro e inmediatamente que aparezca da giros hacia él.

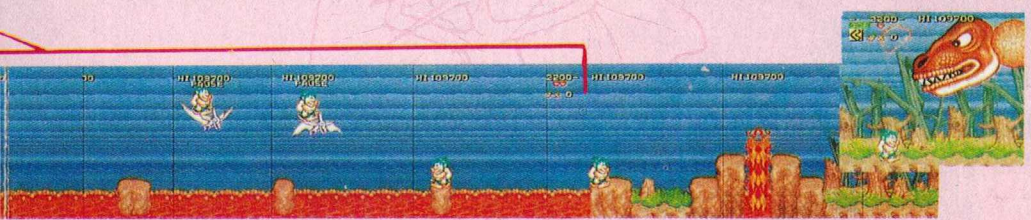
Sigue estas técnicas hasta eliminarlo.

Si el jefe empieza a rebotar pásate por debajo de él corriendo. Si se sale de la pantalla quítate del centro. Y si avanza hacia ti girando, corre y agáchate en la orilla contraria a él;dispárale con fuego cada vez que se quede quieto.

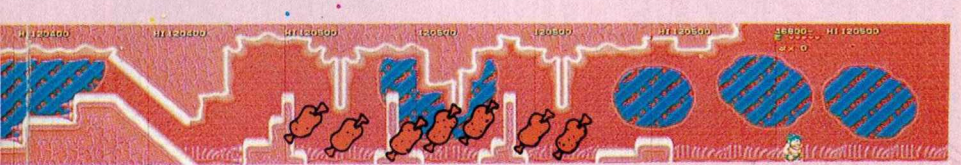




Con este jefe utiliza los boomerangs, lanzándoselos desde la orilla izquierda. Cuando se desarme colócate en la esquina inferior izquierda, bien pegado y agachado. Repite la jugada hasta que se le caiga la cabeza, entonces sáltala cuando se te acerque y prepárate porque regresa. Sigue disparando hasta vencerlo.



Colócate en la esquina inferior derecha y dispárale ruedas; cuando puedas salta para darle, pero cuando baje agáchate y no dejes de disparar.



Ya que el diablo cambió de color, las técnicas son: Si el diablo te lanza fuego por la boca aléjate de ese lugar.

Cuando te lance ruedas por las orillas traspásalas dando giros.

Si el diablo se coloca al centro ponte en la posición que indica la foto para que las ruedas no te toquen.

Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

FAVORITOS

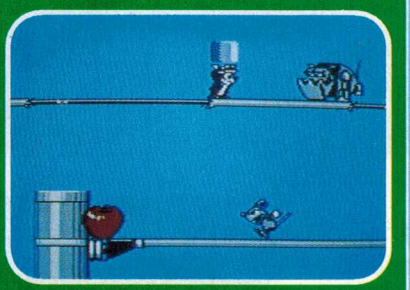
1.-T.M.N.T. III

2.- TINY TOON ADVENTURES

3.- BART VS. THE WORLD

4.-MEGA MAN 4
5.-SUPER MARIO BROS. 3
6.-THE FLINTSTONES
7.-G. I. JOE II
8.-BATTLETOADS
9.-BASES LOADED 3
10.-TECMO SUPER BOWL

CLASICOS



1.- RESCUE RANGER

2.- SUPER MARIO BROS. 2

3.- NINJA GAIDEN III

4.-ADVENTURE ISLAND II
5.-TETRIS
6.-DR. MARIO
7.-SUPER C
8.-PUNCH OUT
9.-RAD RACER
10.-GOAL!

SUPER NES

1.- ZELDA III

2.-SUPER CASTLEVANIA IV

3.- LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

4.-F-ZERO
5.-JOE & MAC
6.-SUPER R TYPE
7.-SUPER SMASH TV
8.-KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE
9.-SUPER ADVENTURE ISLAND
10.-SUPER TENNIS

Naventura

Debido a su capacidad para crear gran cantidad de enemigos de enorme tamaño, el Súper Nintendo es el sistema ideal para diseñar juegos de naves o aviones.
Este tipo de cartuchos son de los más emocionantes y requieren de gran habilidad, destreza y coordinación de movimientos. Lógicamente sus gráficos y musicalización son espectaculares.
Para este Especial, Club Nintendo ha escogido los juegos más representativos del género y te presenta una pequeña sinopsis de los mismos:

EARTH DEFENCE FORCE (JALECO)

Estamos en el año 4129. Gracias a la creación de la Unión Federal de Planetas la paz ha reinado durante los últimos 2000 años, sin embargo, de la lejana Galaxia de Zena-2 un grupo llamado Agyma establece una base en el lado oscuro de la Luna para preparar su ataque contra la Tierra.
Para cumplir con tu objetivo de defender a la Tierra tu nave ha sido equipada con 2 mecanismos XA-1, capaces de cargar 8 diferentes armas que podrás escoger al principio de cada una de las 6 misiones.
Cuando elimines cierto número de enemigos el nivel de tu arma subirá.
El destino de los terrícolas está en tus manos; probablemente pierdas una batalla o dos, pero al final ganarás la guerra.

Aquí tienes un claro ejemplo de los efectos de escala y rotación.

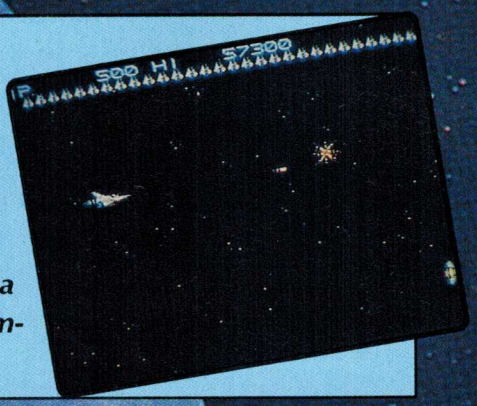
Search Laser es una arma que causa gran daño. Usala.

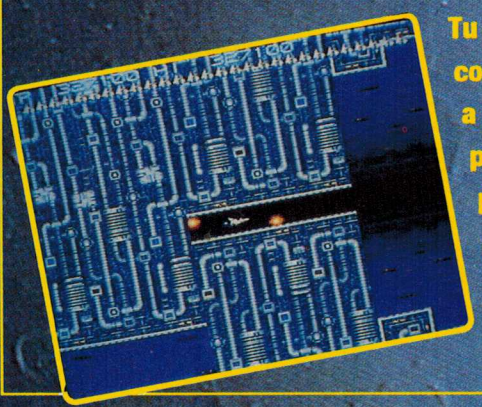
Verás un fondo diferente en la presentación si al prender tu Súper NES presionas y mantienes ↑ y Start en el control 2.

GRADIUS III (KONAMI)

El Imperio Bacterion, al que se consideraba destruido, sorprende a todos con una nueva invasión y para derrotarlo contarás con la ayuda de tu nave "Viper".
Gradius III te ofrece un súper reto y gran acción, pues cuenta con 28 diferentes tipos de armas que podrás escoger, así como poderes para armar tu nave como quieras.
Trata de mantener tu nave con buena velocidad y varios Options si quieres salir victorioso. Además,el final será variable según el nivel de dificultad que escojas.

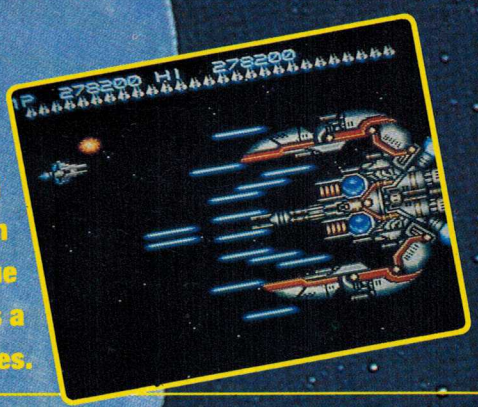
Inicia con 30 vidas presionando y manteniendo ←, y luego oprime A 3 veces y Start.
Para aumentar tus créditos, durante la presentación presiona rápido y repetidamente el botón X, y para no perderlos comienza el juego antes de que se quite el nombre del mismo.
Para llenar de poder tus armas, pon pausa y presiona ↑↑↓↓ L,R,L,R,B,A y al quitar la pausa tu nave estará completamente armada.





Tu dominio del control se pondrá a prueba cuando pases por estos pequeños callejones.

Habrá escenas en las que enfrentarás a más de 4 jefes.

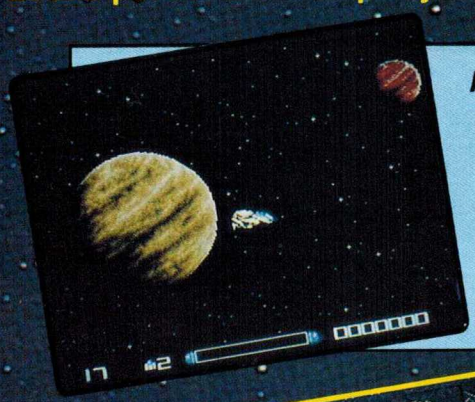


U.N. SQUADRON (CAPCOM)

Una repentina invasión del grupo terrorista "Proyecto 4" logra su cometido de apoderarse del país conocido como Aslan, pero no todo cae en sus manos; un pequeño desierto quedó en libertad y ahí es donde se encuentra el grupo de los mejores pilotos del mundo: U.N. SQUADRON.
Al comenzar el juego deberás escoger de entre 3 pilotos, cada uno con diferentes características.
Shin Kazama: Nacido en Tokio, Japón, Shin posee el arma que más rápido sube su nivel.
Mickey Syeman: De San Francisco, U.S.A., es un experto en el uso de armas especiales.
Greg Gates: Originario de Copenhague, Dinamarca. Greg es el piloto que más rápido se recupera de los impactos.
Tu primera misión será liberar a Aslan de "Proyecto 4" y luego infiltrarte en su base para la confrontación final.
A lo largo del juego, cada vez que derribes enemigos obtendrás dinero para comprar armas y aviones más sofisticados.

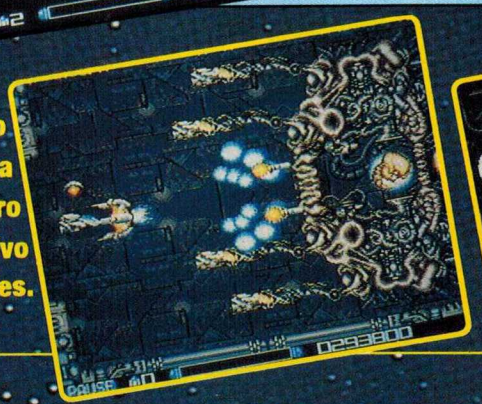
SUPER R-TYPE (IREM)

¡Alerta roja! El imperio Bydo no fue eliminado en la última batalla, ahora vuelve con más fuerza que nunca y ha capturado a quienes improvisaron la defensa.
Deberás enfrentarte a la armada invasora con tu pequeña pero bien equipada nave R-9 para destruir sus sistemas de ataque, infiltrarte a su base y rescatar a tus compañeros.
La acción es impactante, la escenografía delirante y su nivel de dificultad muy alto.
Tu arma puede disparar rápidamente, acumular poder para dar un tiro de energía o un súper tiro cuando la línea del Beam se ponga color naranja. Contarás con cinco armas opcionales y misiles, pero para enfrentarte al jefe final deberás pasar 7 difíciles y peligrosos niveles.
Lucha por restaurar la paz y rescatar a tus compañeros.



Para seleccionar nivel, en la presentación presiona R, luego oprime ↑ 9 veces y escucharás un sonido que te indicará que el truco sí funcionó. Entonces presiona Start y pon pausa e inmediatamente y al mismo tiempo oprime R, A y Select; al aparecer un número en la esquina inferior izquierda presiona ↑ ó ↓ y podrás escoger la escena.

El súper tiro es lento para cargar pero muy efectivo con los jefes.



Los detalles en los jefes y enemigos son muy originales.

Ahora es el momento de demostrar por qué en U.N. Squadron están los mejores pilotos.

Durante tu misión deberás localizar y tomar diversos objetos que te ayudarán en tu cometido.

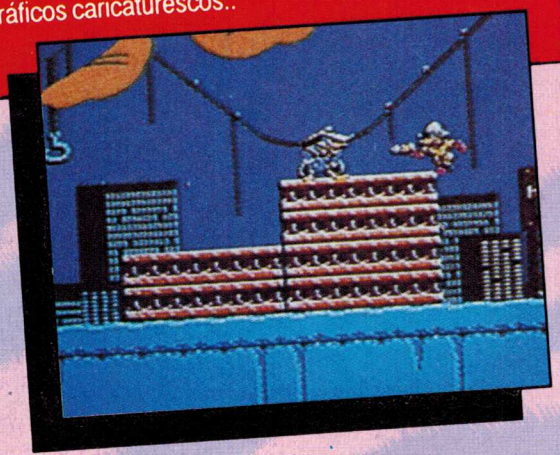
Para obtener un mayor grado de dificultad ve a la pantalla de opciones y cuando estés escogiendo dificultad presiona los botones A y X al mismo tiempo en el control 2 y manténlos; luego, al seguir escogiendo, aparecerá la palabra "GAMER" que es el máximo grado de dificultad.

Sorprende a los refuerzos del enemigo y ganarás más puntos y dinero.

ESTE MES

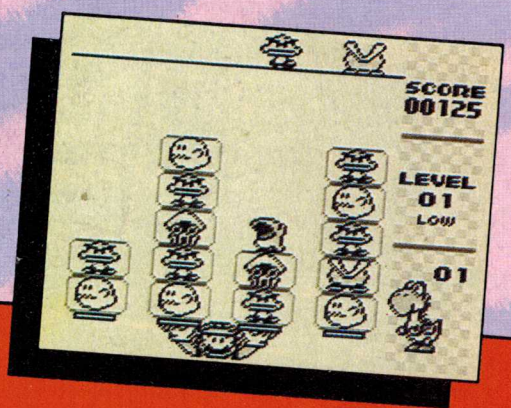
DARKWING DUCK (NES)

Capcom lanza a la venta otro juego basado en caricaturas de Walt Disney. Darkwing Duck es un héroe despistado que, junto a Launchpad, lucha por la justicia en Patolandia.
Este nuevo personaje deberá luchar contra sus archienemigos de la organización F.O.W.L.
Lo recomendamos ampliamente para los niños pues su grado de dificultad no es muy elevado y tiene gráficos caricaturescos..



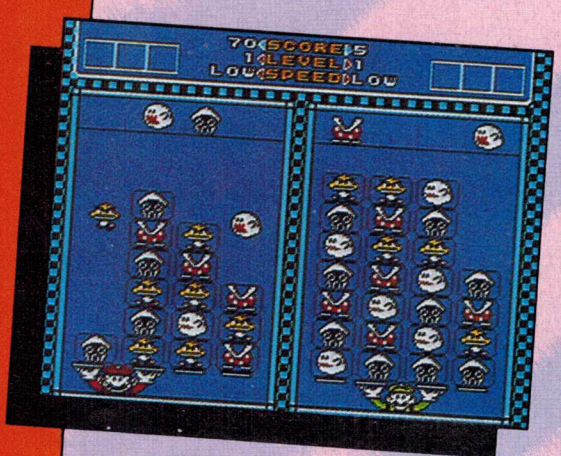
KRUSTY'S FUN HOUSE (SNES)

Al igual que la versión para el NES, la de Súper NES ofrece una gran variedad de escenas para librarte de todos los ratones, pero con la diferencia de que éste tiene laberintos más elaborados y gráficos con mayor realismo. Sin embargo, en ambos sistemas existen apariciones espontáneas de Bart Simpson.



YOSHI (NES y GAME BOY)

Para los jugadores que gustan de los cartuchos tipo Tetris o Dr, Mario, ahora llega una nueva y divertida versión: Yoshi. En este juego tendrás que mover unas bases en las cuales acomodarás diversas figuras que salen de la parte superior de la pantalla, de tal forma que dos figuras iguales queden una sobre otra para que desaparezcan y no se acumulen, porque si llegan hasta arriba tú perderás.
Las figuras son personajes de Mario como las plantas, fantasmas, calamares, goombas y por supuesto que Yoshi, quien aparece si juntas dos mitades de un huevo en una misma columna. No importa que haya otras figuras entre las piezas de huevo porque todo será eliminado, y si estás jugando dobles castigarás a tu compañero. Las versiones para Game Boy y NES son similares.



THE LITTLE MERMAID (GAME BOY)

Ahora las aventuras de Ariel y todos sus amigos se encuentran en formato portátil para que las disfrutes en cualquier lugar al que vayas.
¿Podrá Ariel destruir otra vez el maleficio de la malvada bruja del mar Ursula, para así lograr su sueño de casarse con el príncipe Erik? Sólo tú le podrás ayudar en este juego para niños y niñas de todas las edades.

LLEGALE A:

CONTRA III (SNES)

Prepárate para una invasión de emoción y acción con Contra III, ya que este formidable cartucho reúne todo lo que un fanático de Nintendo busca en un videojuego: gráficos tipo Arcadia, acción desbordante y un sonido que en realidad parece de película; eso, sin contar con todos los efectos de rotación y escala que le dan un toque muy especial a este increíble juego de Konami. La historia de Contra continúa.

BARCELONA 92 (NES)

Entra a la onda olímpica en este cartucho en el que competirás contra un amigo en toda clase de eventos deportivos.
Aquí disfrutarás de deportes clásicos como los 100 metros planos, lanzamiento de jabalina, 110 metros con obstáculos, salto de garrocha, lanzamiento de martillo, etc.
Este es un juego donde la sana competencia entre jugadores es una alternativa , además de enfrentar a la computadora. Como ves, Capcom no se olvida de los amantes del deporte.

CI

C. ITOH & CO DE MEXICO S. A. DE C. V.

el control de los

Por AXY y SPOT

Nos hemos dado cuenta por muchas preguntas que nos hacen, y que nos dejan de hacer, que muchos de nuestros lectores han comprado juegos que no les gustan, o que no son los que les convienen de acuerdo a sus preferencias.

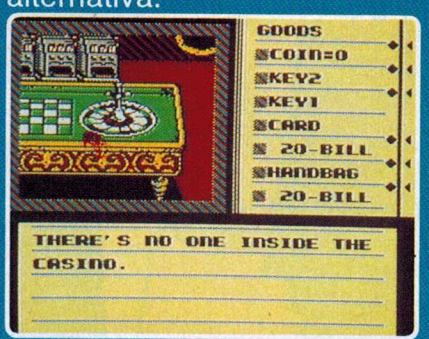
BATTLETOADS: Acción en un reto nada fácil.

Uno de los principales objetivos de esta revista, desde su inicio, fue dar a conocer todas las alternativas de juegos que existen en Nintendo para que supieras cuál es el que a ti te podría gustar. Sin duda los más gustados en forma general son los de acción y aventuras donde están los Marios, Mega Man, Tortugas Ninja o Simpsons, por poner sólo unos ejemplos.

ZELDA III: La investigación se une a la acción.

SIM CITY: Requieres inglés y mucha estrategia para jugarlo.

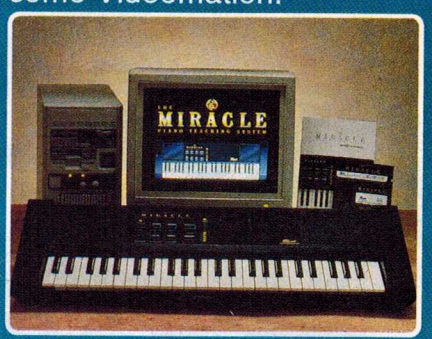
Otros cartuchos que entran en la misma categoría pero que agregan la investigación son los Castlevania II, Link, Zelda, Star Tropics o Roger Rabbit. Si acostumbras jugar acompañado tal vez debas fijarte en que el juego tenga la opción de 2 jugadores; muchos juegos de deportes son excelente alternativa.



Hay Game Paks que ponen a prueba tu cerebro.

Si hablas inglés y te gustan los juegos de investigación, los cartuchos de RPG son excelentes para ti como Deja Vu, Uninvited, Shadow Gate, Lagoon (Súper NES) y Maniac Mansion, o todavía más difíciles para Papás: Shingen the Ruler o el juego Sim City, donde tendrás que demostrar qué tan buen administrador eres.

Los juegos de destreza tipo Tetris, Dr. Mario o Yoshi también tienen sus jugadores fanáticos y si buscas rompecabezas dinámicos hay muchas opciones para diferentes edades con Lolo, Q-Bert, Face Ball 2000, Bugs Bunny Crazy Castle, y por supuesto que también hay educacionales como Miracle Piano, Sesame Street, Fisher Price y hasta para dibujantes como Videomation.



MIRACLE PIANO: Nintendo también es educativo.

Mucha gente nos ha dicho que no juega Nintendo porque no tienen la destreza o porque son juegos violentos o simplemente porque no les gusta estar haciendo correr y saltar a un monito, pero los hemos hecho grandes aficionados al mostrarles diferentes tipos de juego hasta encontrar el que a ellos les gusta.

Te aconsejamos que nunca compres ni regales un juego "a ciegas". Investiga antes si ése es el tipo de juego que te gusta, así evitarás decepciones y frustraciones. A nuestro modo de ver no hay juegos malos... todos los cartuchos tienen su público.

Lo más importante para destacarse en su carrera de estudiante, secretaria, maestro o redactor, es saber...

¡cómo escribirlo!

Su mejor ayudante para escribir con impecable ortografía en Inglés y Español.

¡Cómprelo ya en su librería o puesto de revistas favorito!

el taller de LUIGI

Precios de servicios y reparaciones del Nintendo (NES)

·Reparación mayor a la consola	$120,000.00
·Reparación menor a la consola	$30,000.00

Accesorios (NES)

·Controles no muy dañados	$30,000.00
·Controles muy dañados (Cambio total)	$60,000.00
·R.F. Switch por ckable	$30,000.00
·A.C. Adapter (reparación)	$30,000.00
·Limpieza de cartuchos	sin costo
·Pistola (reparación)	$60,000.00

Precios de accesorios

·A.C. Adapter	$60,000.00
·R.F. Switch	$60,000.00
·Controles	$60,000.00
·Cartucho Action Set	$119,840.00
·Cartucho Power Set	$159,792.00
·Control de Súper Nintendo	$ 85,000.00

Precios de reparaciones del Game Boy

·Reparación mayor	$120,000.00
·Reparación menor o limpieza (incluye mica)	$ 60,000.00
·Cambio de tapa delantera y trasera	$60,000.00
·Cambio de mica	$15,000.00
·Tapa de porta pilas	$15,000.00

Precios de reparación del Súper NES

·Reparación mayor	$240,000.00
·Reparación común	$120,000.00
·Reparación menor	$ 60,000.00
·Controles a cambio	$85,000.00
·Controles a reparación	$40,000.00
·Limpieza de cartuchos	Sin costo

Todos nuestros precios incluyen I.V.A

Precios sujetos a cambio sin previo aviso.

C.ITOH & CO. de México, S.A. de C.V.

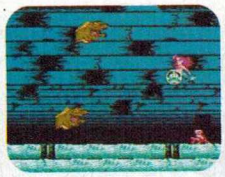
LUIGI

EXPERTO EN SERVICIO

Reforma 250 2°Piso
despacho 209 Col. Juárez
Tels: 208-1023 208-4057 208-2864

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.

Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.

Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM® USA

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

©1991 The Walt Disney Co.© 1991 CAPCOM U.S.A., INC. Nintendo y los sellos oficiales son marcas de Nintendo of America, Inc.

MARIADOS

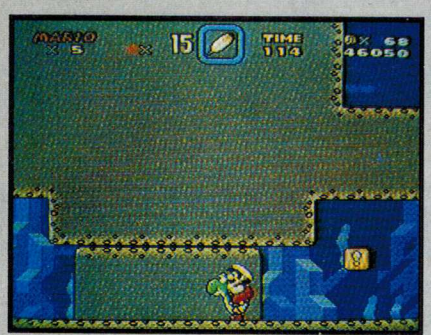
BATMAN

¿Cómo acabo con el Guasón?

Este enemigo es muy difícil ya que no sigue cierto orden para atacar; aléjate lo más que puedas de él para evitar sus disparos y cuando corra hacia ti atácalo rápidamente con boomerangs o golpe normal. Luego, cuando levante la mano y caigan rayos, acércate lo más que puedas a él sin dejar de golpearlo, así evitarás los rayos y que no te haga daño si sale corriendo. Es importante tener todos tus sentidos atentos, pues es difícil saber de qué forma atacará.

SUPER MARIO WORLD

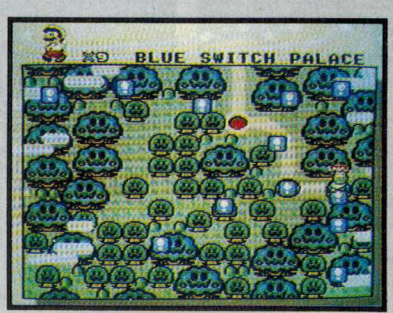
SWITCH PALACE



Para sacar el Switch Palace Azul entra a la escena Forest of Illusion 2 y al llegar donde indica la foto avanza hacia la izquierda (el muro que se ve sólo está de fondo).

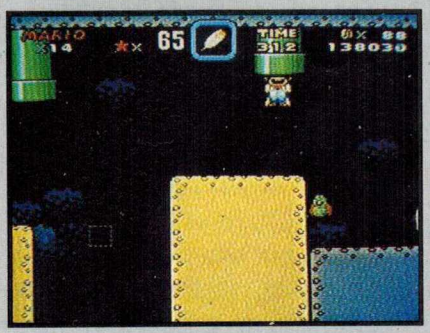
Aquí encontrarás la llave para el camino al Switch Palace Azul.

En la escena del Switch Palace Azul toma un P-Switch, déjalo junto al tubo de la derecha y haz lo mismo con el otro. Ahora toma las monedas que están sobre el tubo, acciona los P-Switch y sube a la plataforma que se forma arriba para tomar las monedas grises que te darán puntos y vida.



Ahora todos los marcos azules se convertirán en bloques azules.

SUPER MARIO WORLD



Para sacar el camino al Switch Palace Verde ingresa a la escena de Donut Plains 2 y métete por el segundo tubo verde que está en el techo.

Ahora toma el caparazón y lánzalo hacia el bloque más alto.

Sube por la planta que aparece y encontrarás una llave con la que sacarás el camino al Switch Palace Verde.

Ya en la escena del Switch Palace Verde acciona el P-Switch, baja a la plataforma y golpea al Koopa de tal manera que rebote en la pared de la izquierda; al avanzar el caparazón hacia la derecha, síguelo. Elimina Koopas para obtener puntos y vida.

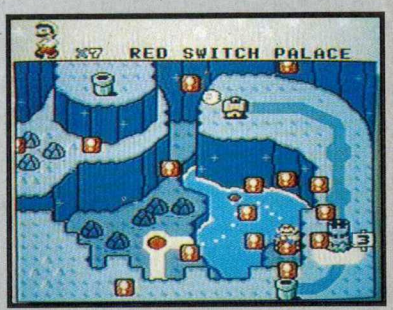
Ahora todos los marcos verdes se convertirán en bloques verdes y obtendrás una pluma al golpearlos por abajo.

Para sacar el camino al Switch Palace Rojo entra a la escena Vanilla Dome 2, toma un P-Switch y colócate en donde indica la foto.

Acciónalo y avanza hacia la izquierda; después salta el primer hueco y déjate caer por el segundo. En el pasillo encontrarás una llave y más abajo, en el agua, la cerradura para sacarlo.

Ya dentro de la escena del Switch Palace Rojo acciona el P-Switch para que el primer Koopa elimine a los demás, pero no olvides seguirlo.

Ahora todos los marcos rojos se convertirán en bloques rojos.



BATTLETOADS

¿Cómo paso el nivel 8?

Oliver Gómez Abrajan, Francisco Javier Martínez, Alejandro Enoc Maza Pérez.

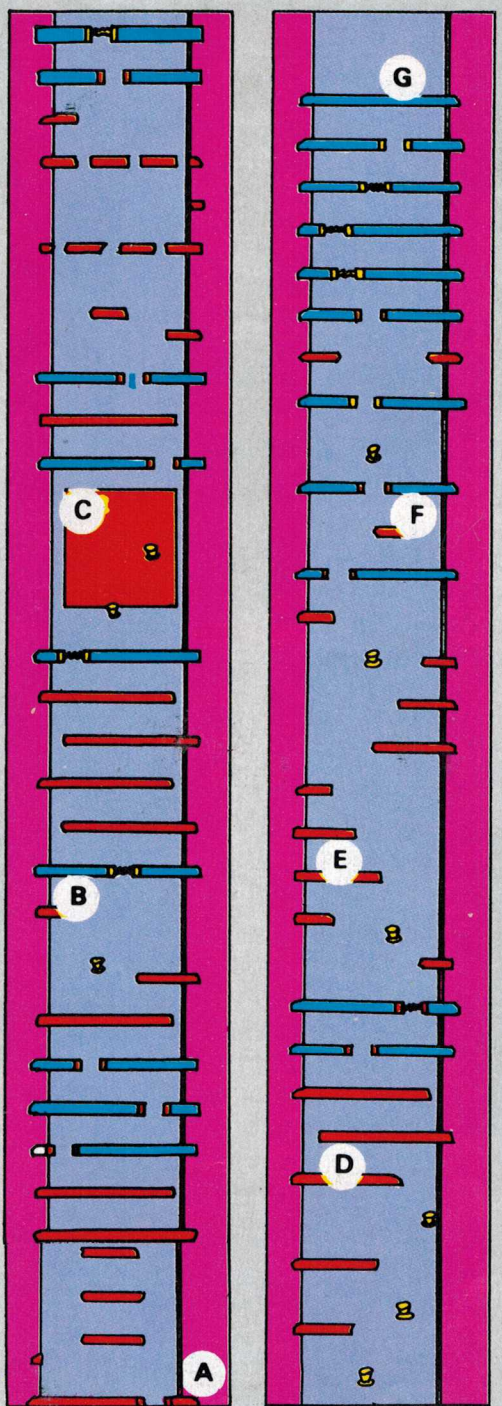
A) Al principio hay un tubo que puedes tomar y que te ayudará a golpear a los enemigos, pero si lo pierdes también podrás pegarles con golpes normales.

B) Las bases con orillas blancas que se mueven de lado a lado son las que tiran rayos en intervalos; ten cuidado.

C) Si quieres tomar esta vida, brinca cuando la barra se esté moviendo a la izquierda y pase la abertura exactamente encima de ti.

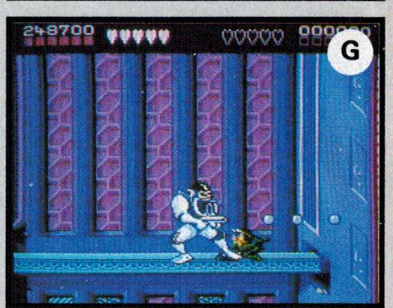
D) Cuidado, aquí hay una salida de gas venenoso; espera a que dispare y después pásate corriendo hacia arriba tratando de que no te atine el robot que dispara.

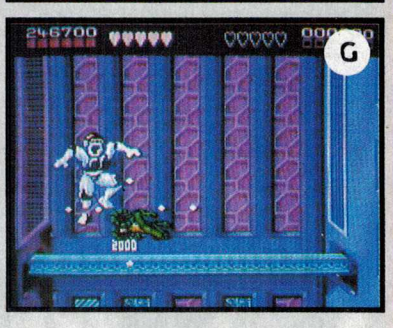
E) Estas válvulas de aire te jalarán, así que mide el tiempo desde que estás en el trampolín de abajo y cuando dejen de jalar aire, pásate, sin olvidar la vida que alcanzas de la primera barra.



F) Aquí hay más salidas de gas venenoso, mide su tiempo y pásate rápido.

G) ¡Robomanus! A este enemigo le encanta saltar, así que después de que brinque, recíbelo con un golpe o un cabezazo; trata de repetir esto sin dejarlo caer al suelo, pero si cae trata de quedar lo más cerca posible de él y agáchate para esperar a que dispare. Después se moverá más rápido, así que tú también debes de ejecutar rápido tus movimientos.





La bola de cristal

Al frotar nuestra Bola de Cristal, nos hemos llevado algunas sorpresas por los futuros cartuchos que saldrán al mercado para deleite de los NESFANS como:

UTOPIA

Juego de estrategia de la empresa JALECO en donde deberás crear una ciudad terrícola en otro planeta; es decir, tú eligirás el terreno donde se va a construir, determinarás el número de colonias, parques e industrias; fijarás los impuestos a pagar por sus habitantes y tratarás de establecer la paz con una comunidad extraterrestre que también desea vivir en el mismo lugar.

Utopía es un cartucho que te exige mucho inglés y lógica, pero como tiene batería podrás salvar lo que hayas avanzado en construcción.

Las actividades están marcadas con logos para un rápido manejo del juego.

Además de Utopía y Goal! (Club Nintendo # 5), JALECO planea lanzar el juego "Young Indiana Jones"... seguiremos informando.

Conforme vayas avanzando recibirás reportes de cómo va tu ciudad.

SUPER STAR WARS

Lucas films y JVC introdujeron juegos para el NES basados en las famosas películas Star Wars (Guerra de las Galaxias) y The Empire Strikes Back (El Imperio Contrataca) y ahora introducen su primer juego para Súper NES "Super Star Wars". Este juego hace gran uso de la rotación y escala del Súper NES, además de tener gráficos y música con calidad CD (directamente de la orquestación de la película). Sin duda este juego ofrece muchísima más variedad en acción y aventuras.

Luke Skywalker y todo el quipo de Star Wars ahora en 16 bits.

SUPER DOUBLE DRAGON

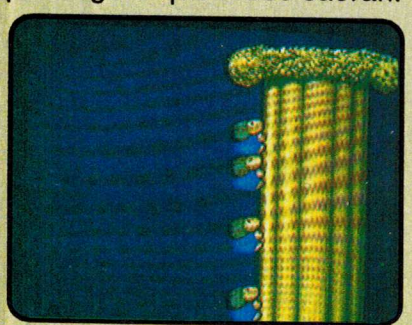
TRADEWEST prepara otro gran juego para Súper NES: Super Double Dragon, en el cual continúa la leyenda de Double Dragon. Contiene una gran variedad de nuevos golpes y movimientos, además de que 2 jugadores se podrán acompañar manejando a Billy o Jimmy Lee.

Checa los detalles en golpes y enemigos. Promete ser un súper hit.

La historia se desarrolla en 7 escenas llenas de rápida acción y emoción; cabe señalar que este juego no está basado en ninguno de los anteriores (Arcade, NES y Game Boy), así que prepárate a disfrutar de una aventura totalmente nueva.

Además, TRADEWEST anunció el lanzamiento del juego Pro-Quarterback para Súper NES, el que como buen juego de football americano contiene una gran variedad de jugadas y la opción de 1-2 jugadores.

Una de las misiones más comunes para un jugador de Nintendo es la de salvar civilizaciones o razas en extinción; en este juego no es la excepción, pero aquí no lo haremos con espadas mágicas, armas nucleares o increíbles naves; nuestra única arma para ayudar a los Lemmings es nuestra inteligencia y lógica, ya que estos pequeños "roedores" tienen algunas cualidades propias de una mascota: tiernos y obedientes, pero tienen la desventaja de ser poco inteligentes pues lo único que hacen es caminar en línea recta hasta que no les ordenes algo. Si dejas que todos caminen hacia un barranco ten por seguro que todos caerán.



Los displays de presentación y fin son muy divertidos.

El chiste del juego es el de ayudar a estas pequeñas criaturas a llegar a una meta que está en cada escena; para ello cuentas con diferentes tipos de funciones para que cada Lemming desarrolle, como escalar, perforar o construir puentes. Es decir, deberás elegir al Lemming adecuado. Todos los terrenos son accidentados y con muchos peligros, así que debes conocer todas estas funciones para salvar el mayor número de Lemmings por escena, ya que el juego te exige un porcentaje de Lemmings salvados para poder pasar a la siguiente escena.

Una mala instrucción y acabarás con toda una colonia de Lemmings.

En 2 jugadores ganará quien tenga el mayor número de Lemmings.

Este juego contiene 4 diferentes niveles de dificultad, con más de 160 escenas en total y la opción de password. Algo interesante también en este juego es la opción de 2 jugadores en la que cada uno tendrá una meta y tratará de hacer lo posible para guiar a los Lemmings por su meta y no por la del contrario. Aquí la pantalla se dividirá para un mayor dominio y ¡claro! también podrás hacer una que otra "trampita" para ganar.

Checa este juego para convencerte de lo divertido y emocionante que es.

Algunas escenas tienen gráficos muy extraños.

El modo de caminar de estos pequeños es muy chistoso.

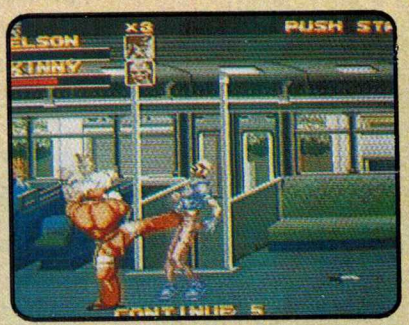
Si algún Lemming te estorba lo podrás hacer "volar".

RIVAL TURF!

Las calles de Los Angeles han sido poco a poco invadidas y controladas por varios grupos de vándalos. Conforme pasa el tiempo, la policía está más imposibilitada para actuar, así que 2 valientes ciudadanos llamados Jack Flak y Oozie Nelson, deciden liberar a su ciudad.

Vándalos han invadido Los Angeles; es hora de ponerles un alto.

En este juego podrás ir tú sólo o con un amigo a través de 6 peligrosas escenas, donde además de pelear para librar tu ciudad deberás salir del país para buscar al líder. Pelea en la calle, en camiones o en estadios de beisbol, donde sea, pero derrótalos.
Cuando jueguen 2 jugadores podrán escoger la opción de golpearse entre ellos o no, además de "Angry Mode", para que cuando te peguen 2 ó 3 veces seguidas te enfurezcas y además de golpear más fuerte recibirás invisibilidad momentánea, aunque esto te quitará un poco de energía.

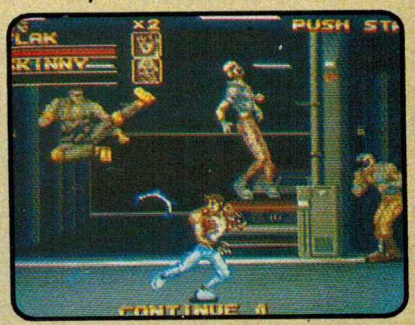


Ni a bordo de los camiones se está a salvo.

También 2 jugadores podrán escoger el mismo personaje, y si hay problemas entrarán a un modo en el que podrán pelear jugador vs. jugador para ver quién gana 2 ó 3 rounds.

¿Quién es más rápido y fuerte? una pelea lo decidirá.

Los enemigos y jefes son fuertes,hábiles y muy rápidos, pero cada personaje dispone de características diferentes:
JACK FLAK.-Es muy ágil de movimientos y rápido con sus golpes. Al brincar, su golpe es el de más alcance pero un poco débil y cuando agarra al enemigo no es muy eficaz.
OOZIE NELSON.-Este tipo es súper rudo; sus golpes y sus "llaves" son muy fuertes, además de que con práctica podrá dar golpes muy seguidos. Su desventaja es que es muy lento y al brincar tiene poco alcance.



Con cierto número de enemigos eliminados darás un golpe especial.

La variedad de "llaves" y golpes lo hacen un juego interesante.

Con el control podrás hacer los siguientes movimientos:

Botón A	Golpe especial
Botón B	Brincar
Botón Y	Golpe normal
Botón R	Aumenta al doble la velocidad del personaje

Evita que los enemigos te agarren, ellos también saben jugar rudo.

XARDION

3 planetas que forman el sistema solar Alpha-1 han entrado en guerra con un planeta artificial que entró en su órbita, llamado NGC-1611. La Federación de Alpha-1 ha mandado 3 pilotos, nativos de cada planeta del sistema, a investigar el por qué de la invasión a Alpha-1 y una leyenda que hay alrededor de este planeta: la leyenda de Xardion.

Conoce bien a cada robot para un mejor desarrollo del juego.

En este juego de Asmik deberás guiar 3 diferentes robots, cada uno con armas y cualidades muy diferentes, a través de los 3 planetas de Alpha-1, para liberarlos de la invasión proveniente de NGC-1611.

En NGC-1611 te esperan desagradables sorpresas.

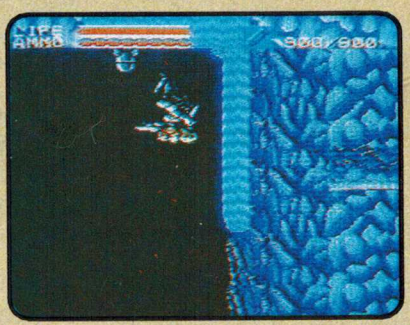
Extraños y valientes enemigos están en tu camino a NGC-1611.

Triton.- Líder de la expedición. Es el robot más versátil, ya que es rápido y dispara en 4 direcciones.
Alcedes.- Es el más fuerte y sus armas son muy útiles.
Panthera.- Con este robot podrás entrar en zonas muy pequeñas.

Una vez que encuentres a Xardion, busca las piezas de su súper arma.

El camino es largo y peligroso, ya que tendrás que pasar escenas a lo largo de los 3 planetas de Alpha-1 y librar una batalla en la nave de comunicaciones de la Federación, antes de poder llegar a NGC-1611.

Durante el trayecto encontrarás armas y aditamentos que te ayudarán mucho a luchar contra los gigantescos enemigos que te esperan al final de cada escena y que tienen órdenes de no dejarte pasar; también aprenderás sobre la leyenda del gigante blanco "Xardion", conforme vayas liberando cada planeta.



En esta escena la gravedad se invierte y estarás de cabeza.

Para facilitar tu labor haz experiencia en la primera escena; con un robot destruye a todos los enemigos y cuando llegues con el jefe "Arms" deja que te destruya, así te regresará al principio de la escena con la experiencia que habías logrado y con tu energía completa. Repite esto hasta que creas que tienes la experiencia necesaria (el límite es 900) y además te sugerimos el siguiente orden: 1.-Triton 2.-Alcedes 3.-Panthera.

S·O·S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

- GAME BOY
- NES
- SUPER NES

KID ICARUS

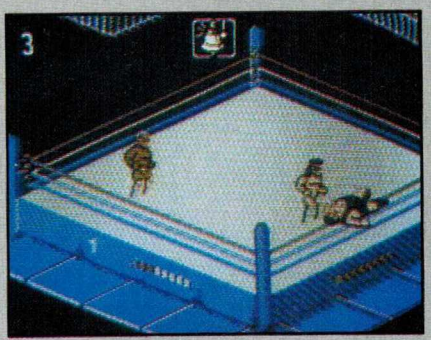
Password para la última escena con energía ilimitada.

8uuuuu uuuuuu
uuuuuu uuuuuu

WRESTLEMANIA CHALLENGE

Presiona los siguientes botones para obtener la ayuda de tu compañero:

A y Select
Entra tu compañero a ayudarte
B y Select
Golpea al compañero del rival
A,B y Select
Entra brincando desde una esquina

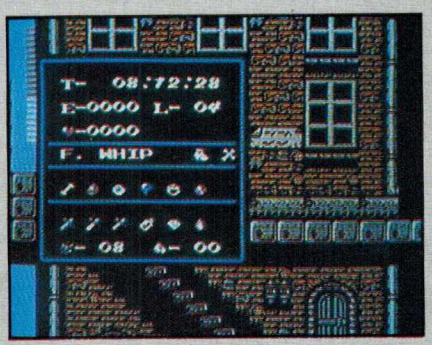


CASTLEVANIA II

Con estos passwords podrás ver diferentes finales de este juego:

C1DF 026D DUML XHD5
L1KN SWJK WW5X TMBX

MPZK MVCW
T3KU UGRC



PUNCH OUT!

Para recuperar energía entre round y round presiona Select y manténlo, entonces presiona Start para ir al siguiente round y aumentará tu energía. Sólo se puede hacer una vez por pelea.

MICKEY MOUSECAPADE

Para continuar en la escena que te hayas quedado, al aparecer "Game Over" presiona ↑, A, B y Start al mismo tiempo.

RAD RACER

Para ver el final de este juego presiona el botón B 64 veces, luego ↑ y Start.

LOW G MAN

Si quieres ver el fin de este juego sólo anota el siguiente password:

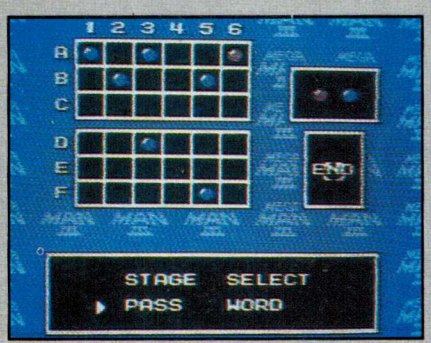
YES ♡

THE GUARDIAN LEGEND

Como password pon TGL y pasarás las escenas de disparos.

MEGA MAN III

Con este password llegarás a la última escena con 9 tanques de reserva.



STAR TROPICS

Para acabar el Chapter 4 necesitas una clave que obtienes mojando una carta que incluye el cartucho; si perdiste la carta o no quieres mojarla, aquí esta la clave:

747 Mhz

WHO FRAMED ROGGER RABBIT?

Con este password obtendrás todo lo que necesitas para acabarlo.

LLHHHHHHHHHHHHHHHHH3B

TECMO BOWL

Passwords para:

Chicago vs. Chicago

697BffA5

Washington vs. Washington

997fBfA5

Denver vs. Denver

CfBff7AO

LOLO 2

¿Crees ser muy bueno en Lolo? Aquí hay 4 passwords para cuartos secretos.

Pro 1 Pro 2 Pro 3 Pro 4

KICKLE CUBICLE

Para escuchar el Sound Test presiona y mantén A y B en el control 2, y entonces resetea el juego.

1943

Password para el Nivel 23

TY2NU

CASTLEVANIA II
Belmont's Revenge

Prueba estas diferentes claves:

- Sound Test
- Empezar con 9 vidas
- Drácula

S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

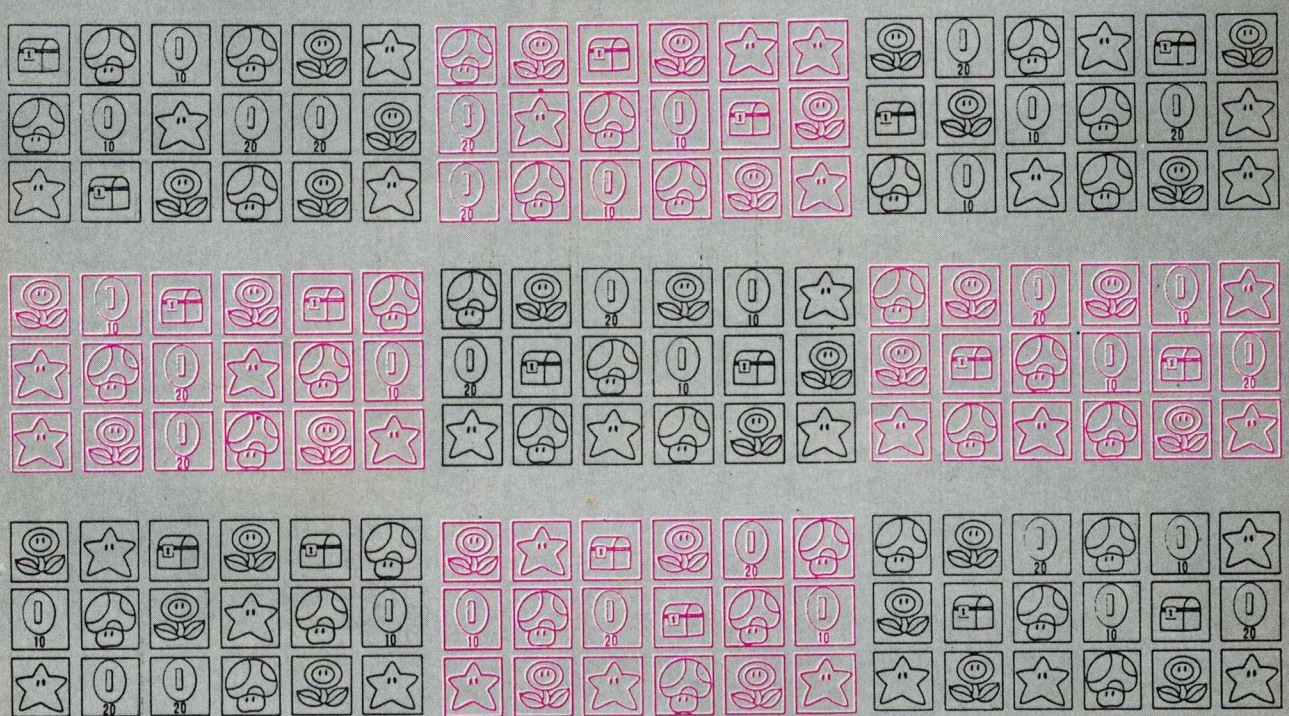
TOM & JERRY

Para obtener vidas ilimitadas presiona la siguiente secuencia en la pantalla donde aparecen Tom & Jerry con lentes:

→ → ↓ ← ↓ → ↓,
B, A, Select y Start, 2 veces.

SUPER MARIO BROS.3

Generalmente en el camino nos encontramos cartas donde hay juegos de memoria; aquí están las combinaciones posibles de estos:



ESPECIAL SUPER MA

YOSHI'S ISLAND 2

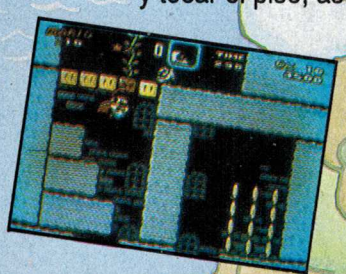
Entra a la escena con capa, toma el caparazón que aparece al principio, súbete rápidamente a donde indica la primer foto, lanza el caparazón hacia arriba y deja que te caiga encima e inmediatamente corre tras él. Al llegar al lugar de la moneda con cara de Yoshi, párate como indica la segunda foto y mueve rápidamente la capa para detener el caparazón cuando rebote. Después tócalo y regrésate donde estabas y no olvides mover la capa para volver a detener el caparazón; repite esto para hacer vidas.

TOP SECRET AREA

Al comenzar en Donut Ghost House vuela por la orilla izquierda y arriba encontrarás una salida secreta donde aparecerá el camino a Top Secret Area; entra y obtendrás a Yoshi y poderes. Si entras de nuevo y golpeas donde sacaste a Yoshi, ahora te darán vida porque ya tienes a Yoshi; repite esto para obtener las vidas que quieras.

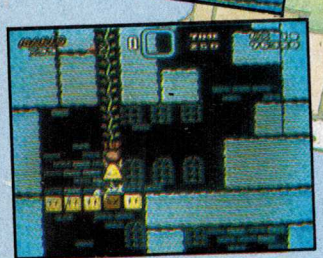
DONUT SECRET 1

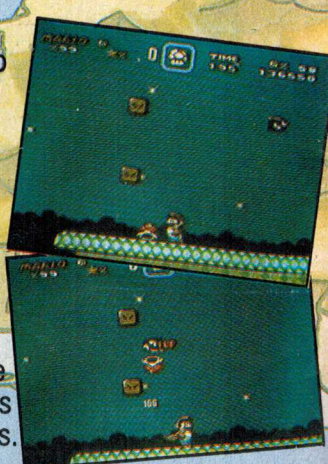
Entra al primer tubo que hay y toma el poder para que Mario se infle; sube y toca un Koopa por arriba para que se caiga, entonces cáele encima, toma su caparazón y salte, pero ten cuidado de no tocar ningún enemigo con el caparazón. Ahora suelta el caparazón en cualquiera de los dos huecos, como indican las fotos, para que el caparazón se quede rebotando; tócalo pero sin bajar y tocar el piso, así obtendrás las vidas que quieras.



MORTON'S CASTLE

Saca la planta del bloque como indica la primer foto, pero sin eliminar al Dry Bones; luego sube a la planta y baja pero sin tocar el piso. Cuando el Dry Bones esté debajo de ti harás puntos y vidas sin necesidad de moverte.





VANILLA DOME 4

Llega con capa hasta donde indica la foto, cáele encima al Koopa para que se salga de su caparazón, elimínalo, toma el caparazón y lánzalo hacia arriba de tal manera que quede junto al bloque. Entonces usa la capa para pegarle al caparazón cada vez que aparezca una bala al nivel del bloque de abajo, así obtendrás puntos y después varias vidas.

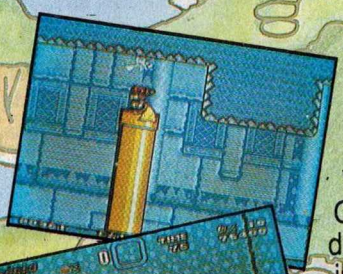
RIO WORLD 100 VIDAS

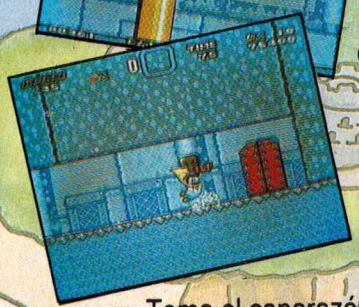
VANILLA SECRET 2

Saca el P-Switch del segundo bloque como en la primer foto, ahora tómalo y regrésate hasta la posición de la segunda foto, acciona el P-Switch cuando la flor salga y entonces todos los enemigos se convertirán en monedas; tómalas y avanza hacia la izquierda para encontrar más monedas, así harás puntos y vidas.

VANILLA SECRET 2

Saca a un Koopa de su caparazón y agárralo; avanza hasta donde indica la primer foto y arrójalo hacia los Spinys. Después, con cuidado, baja a donde está el caparazón rebotando y con tu capa páralo; al tocarlo te dará 1 Up, nuevamente páralo y repite la jugada para hacer varias vidas.





VANILLA FORTRESS

Colócate debajo del tubo y deja que el Dry Bones se acerque y se ponga debajo de ti. Entonces quédate nadando sin tocar el piso y cuando el Dry Bones se incorpore inmediatamente desármalo.

Nadando debajo del bloque que está antes del jefe podrás hacer más vidas.

BUTTER BRIDGE 2

Toma el caparazón de un Koopa, lánzalo hacia arriba junto al tubo que indica la foto y golpéalo con tu capa sin parar, así eliminarás a los súper Koopas que te darán puntos y después vidas.

CHOCOLATE ISLAND 5

Toma el P-Switch que está al principio de la escena y avanza hasta donde indica la primer foto; sin soltar el P-Switch toca el caparazón para que caiga hacia la derecha. Baja también cuidando que no salga de la pantalla y desaparezca, por eso trata de permanecer al centro. El caparazón rebotará y tú lo tocarás cada vez que pase, así harás puntos y vidas (no olvides que sólo tienes que mover el control de lado a lado, pues el P-Switch hará que flotes).

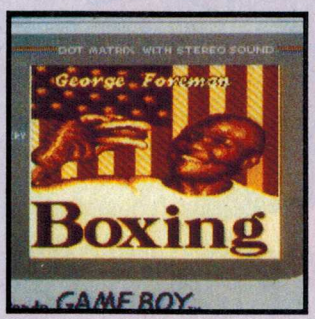
SUNKEN GHOST SHIP

Colócate en la esquina que se forma entre las cajas como indica la foto, entonces te dispararán y eliminarás las balas. Aquí obtendrás puntos y después vidas.

La bolita de cristal

GEORGE FOREMAN'S BOXING

Para todos los amantes del box hay buenas noticias, ya que próximamente Acclaim lanzará al mercado el juego "George Foreman's Boxing", en el cual podrás pelear con este gran excampeón de peso completo. El cartucho tiene buenos gráficos y un gran nivel de diversión, pero necesitas ser rápido en el manejo del control, ya que cada vez irá subiendo la dificultad de los rivales. Gana varias peleas para tener derecho a pelear por el Campeonato Mundial.

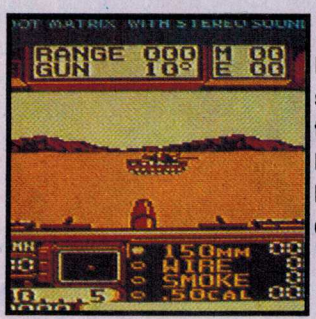


Una leyenda viviente del box ahora en tu Game Boy.

BATTLETANK II

Este juego hecho por Absolute es la secuela de Battletank para NES y Súper NES. Como sus hermanos mayores, Battletank II, te pone al mando de un tanque NATO M1A1, el cual está equipado con un poderoso cañón y ametralladoras.

Gracias a la perspectiva que tienes del juego podrás encontrar a tus enemigos y eliminarlos antes de que ellos lo hagan contigo.
Tu tanque está equipado con radar, lo que te facilita la localización del enemigo. Es una gran adaptación del NES y Súper NES al Game Boy.



Este simulador te dará horas y horas de emoción.

LOS GRANDES de GAME BOY

1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.

2.- T. M. N. T. 2

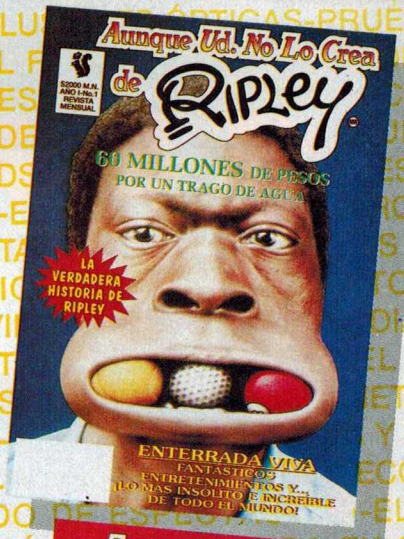
Los heroes de caparazón han vuelto a las calles con mejores gráficos y sonidos que el anterior.

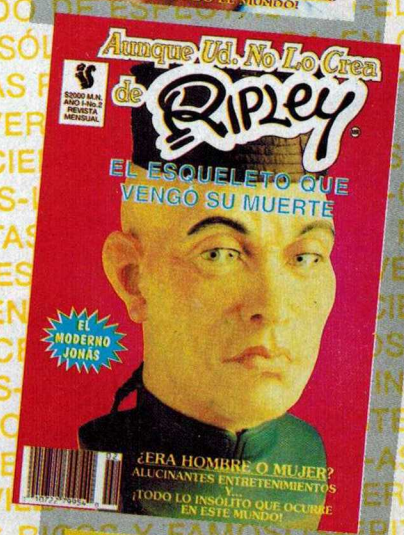
3.-METROID 2

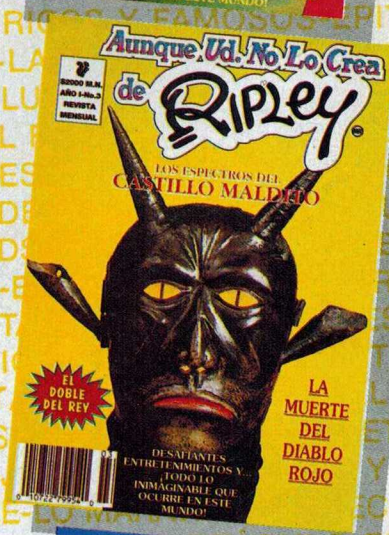
El heroe Samus regresa para cumplir con una misión muy importante: divertirte con tu Game Boy.

4.-MEGA MAN II
5.-DR. MARIO
6.-FACE BALL 2000
7.-F-1 RACE
8.-CASTLEVANIA II
9.-BATTLETOADS
10.-NINJA GAIDEN SHADOW

Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley®







LA REVISTA CON TODO LO INCREIBLE QUE SUCEDE EN EL MUNDO

¡AUNQUE UD. NO LO CREA!

* HECHOS INSOLITOS
* LO MARAVILLOSO
* JUEGOS DE DESTREZA MENTAL
* SORPRENDENTES ANECDOTAS DE LA HISTORIA
* FENOMENOS OVNI
* FANTASTICOS INVENTOS
* EL MUNDO DEL ESPECTACULO
* ASOMBROSAS MARCAS DEPORTIVAS
* ASTROLOGIA...

¡Y MUCHO MAS!

Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley®

DE VENTA CADA MES EN PUESTOS DE PERIODICOS

CURSO Nintensivo

Más efectos y mayor reto encontrarás en esta nueva aventura del héroe mecánico Mega Man. Ayúdalo a salir victorioso.

B	Disparo
A	Según el tiempo que presiones, saltará más alto.
Start	Aparece el menú de armas
↓ y A	Barrida

METAL MAN

Acércate un poco a los picos para que bajen y cuando suban te pasas barriéndote.

Al ir bajando muévete para no caer en los picos.

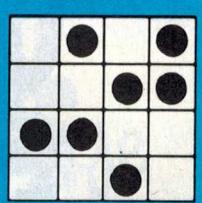
Salta estos enemigos y dispárales antes de que bajen.

Si no logras eliminar estos enemigos, salta el engrane.

Acércate a los enemigos disparando.

En esta parte puedes recargarte de energía o hacer vidas eliminando las brocas, pero ten cuidado con los picos del techo que están escondidos.

Password



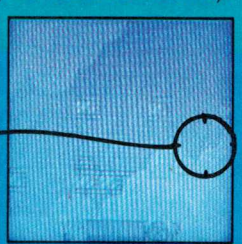
Al entrar no dispares y él no te hará nada. Ahora colócate al centro, salta y dispara; el jefe saltará y te disparará, pégate a la izquierda y salta alto para esquivar sus disparos y repite la jugada (no dispares desesperadamente o el jefe hará lo mismo).

AIR MAN

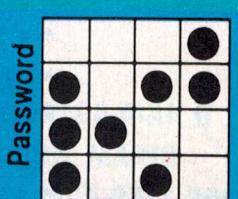
Acércate a la orilla para que aparezcan las caras y espera a que los picos se oculten para saltar.

Pásate barriéndote.

Pégate a la orilla derecha; detrás de la nube encontrarás energía.

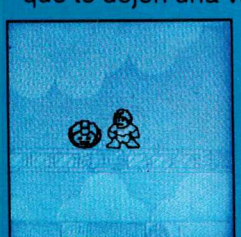


Password

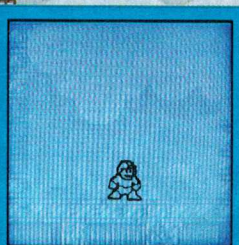


Usa el arma de Wood Man; si no te mueves los pollitos se estrellarán contra las hojas; espera a que te dejen una vida y tómala.

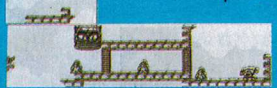
Al eliminar a los enemigos que lanzan aire no te regreses o volverán a salir.



Puedes hacer hasta 9 vidas. Con esta técnica recuperarás energía. Utilízala, si es necesario, en cualquier lugar donde aparecen estos enemigos.



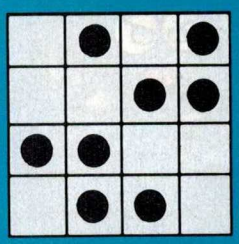
Inmediatamente después de entrar dispárale con el arma de Wood Man y será pan comido.



Con el arma de Metal Man elimina a los enemigos que están sobre las bases, pero dispara saltando para hacerlo más rápido.

MEGA MAN II

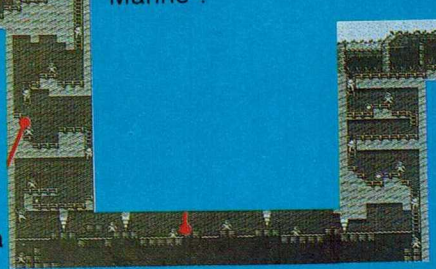
Si quieres empezar con 4 tanques de energía entra a la escena de Clash Man, toma el tanque de energía y déjate eliminar. Repite la jugada hasta obtener 4 tanques de energía.



WOOD MAN

Espera a que los murciélagos bajen un poco y después salta para que los alcances con tus disparos.

Toda el área de agua pásala con ayuda de "Rush Marine".



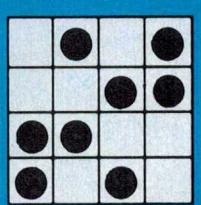
En cuanto aparezca el pollo corre hacia atrás y cuando salte, voltéate y barrete.

Pégate a los conejos y dispárales; si te tardas mucho en eliminarlos salta las zanahorias que te lanzan.

Colócate como indica la foto y salta alto; dispara cuando el perro te lanze fuego. 1F

Espera que el jefe te lanze hojas, las esquivas dando un salto alto y al caer dispárale con el arma de Metal Man, pero trata de colocarte entre las hojas que están bajando.

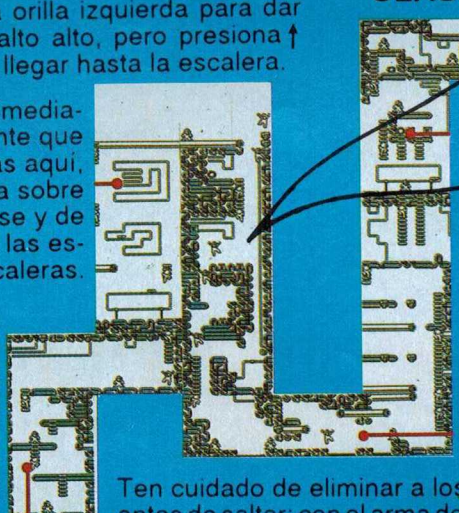
Password



CLASH MAN

Sube a la plataforma y colócate en la orilla izquierda para dar un salto alto, pero presiona ↑ para llegar hasta la escalera.

Inmediatamente que subas aquí, salta sobre la base y de ahí a las escaleras.



Baja por aquí, pero presiona ← al caer para no tocar los picos.

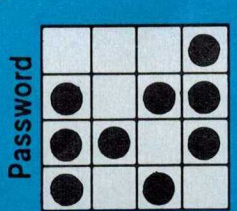
Llénate de energía.

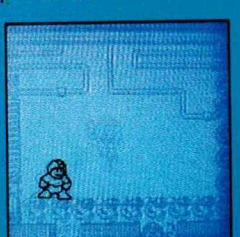
Utiliza a Rush Jet para tomar el tanque de energía.

Ten cuidado de eliminar a los enemigos antes de saltar; con el arma de Metal Man puedes disparar en diagonal.

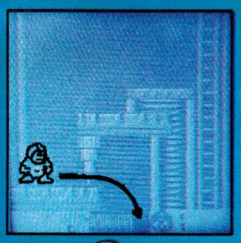
Al entrar espera a que se acerque y dispárale con el arma de Air Man; entonces saltará, pásate por debajo de él y colócate pegado a la otra orilla.
Luego espera a que se acerque para repetir la jugada. Cuando se termine tu arma de Air Man cambia a normal para el toque final.

Password



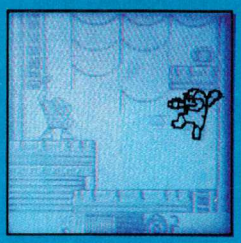


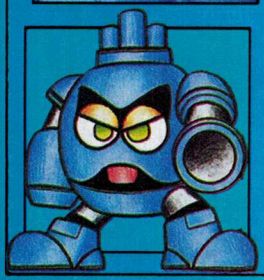
NEEDLE MAN



Baja por el hueco de la izquierda y pegado a la derecha para tomar una vida.

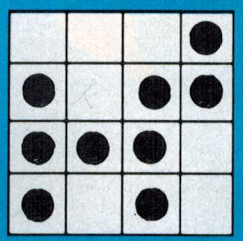
A estos enemigos dispárales poco antes de que ellos lo hagan.



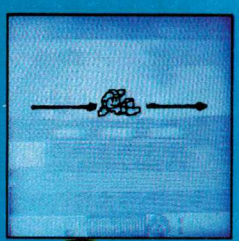


Cuando el jefe brinque dispárale con el arma de Air Man. Pásate por debajo de él barriéndote cuando salte hacia ti. Para facilitar las cosas puedes utilizar hasta dos tanques de energía; en la siguiente escena los recuperarás.

Password

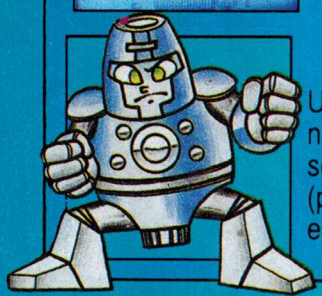


HARD MAN



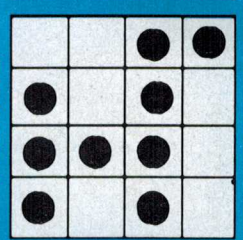
En las partes donde salen enemigos del suelo, pásate con barridas seguidas.

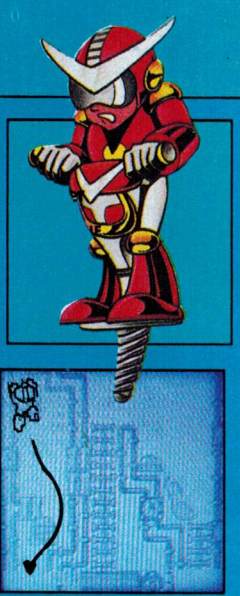
Protégete de las avispas con el arma de Wood Man.



Utiliza el arma de Magnet Man para eliminar al jefe, pero no dispares cuando él te dispara porque no lo tocarás. Si se termina el arma de Magnet Man utiliza la de Metal Man. (puedes utilizar una energía, la recuperas en la siguiente escena).

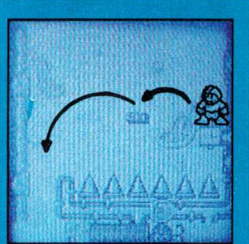
Password





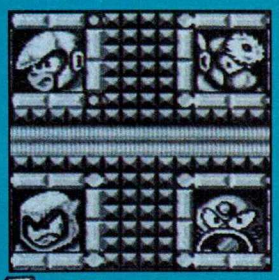
El punto débil de este enemigo es la cabeza, dispárale con arma normal, pero ten cuidado con las rocas que brotan junto al jefe. Si se acerca mucho puedes pasarte debajo de él, barriéndote, cuando salte hacia ti.

Salta sobre la base que aparece enmedio y al bajar presiona el control hacia ← para caer en una base en la pantalla de abajo.



Aquí espera a que el enemigo se caiga; todo lo demás pásalo rápido sin eliminar a los enemigos. (Recuerda que donde aparecen los pollitos puedes recuperar energía).

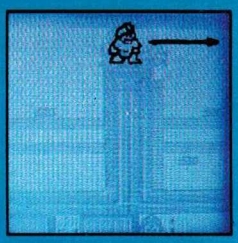
Colócate como indica la foto y utiliza el arma de Wood Man para cargarte de energía o hacer vidas antes de enfrentarte al Dr. Wily. (Si eliminaste el enemigo, bájate un poco por la escalera y al subirte el enemigo aparecerá de nuevo).

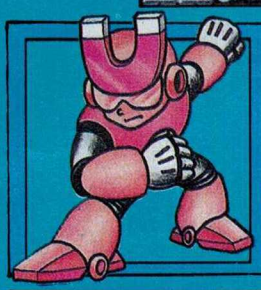


MAGNET MAN

Utiliza el arma de Metal Man y elimina al enemigo; sube con ayuda de Rush Jet.

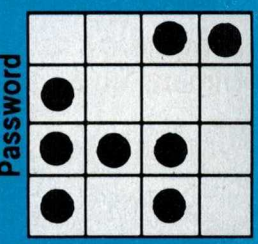
Sube con ayuda de Rush Coil y después utiliza a Rush Jet para avanzar hasta las escaleras. Permanece arriba o los motores te moverán y caerás.



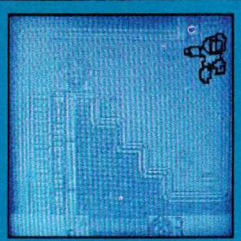


Al entrar con el jefe dispárale con el arma de Needle Man; pásate por debajo barriéndote cuando salte hacia ti.
Si saltas alto y disparas imánes colócate al centro y cuando esté a punto de tocarte un imán, pégate a la pared del lado contrario al jefe y dispárale saltando; pásate por debajo barriéndote cuando salte hacia ti. (Puedes utilizar un tanque de energía; lo recuperas en la siguiente escena).

Password

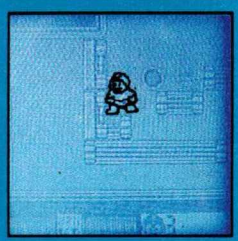


TOP MAN



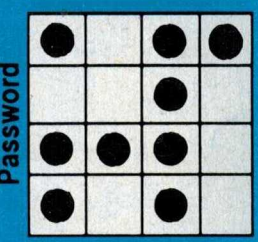
Después de tomar la vida colócate como indica la foto para dispararle al enemigo y eliminarlo con facilidad.

Ubícate así y utiliza el arma de Wood Man; los enemigos que vayas eliminando te pueden dejar energía o vidas.



Al entrar dispárale al jefe con el arma de Hard Man, acércatele pero sin dejar de dispararle con rapidez.

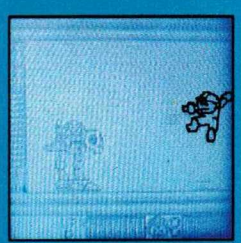
Password



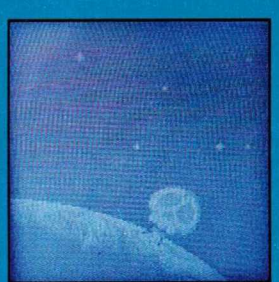
DR. WILY

Al entrar inmediatamente bárrete hacia él, pásate por debajo de una esfera que va rebotando y que te arroja el Dr. Wily; después salta y dispárale a la cabeza al Dr. Wily.

Luego pégate a la orilla contraria, dispara y salta cuando te dispare por abajo; en cuanto se te lance. Bárrete hacia él y repite la jugada.



Cuando el Dr. Wily vuelva a cambiar a otra máquina utiliza a Rush Jet y repite la jugada como en el anterior; al terminarse la energía de Rush salta y dispárale esquivando sus disparos.

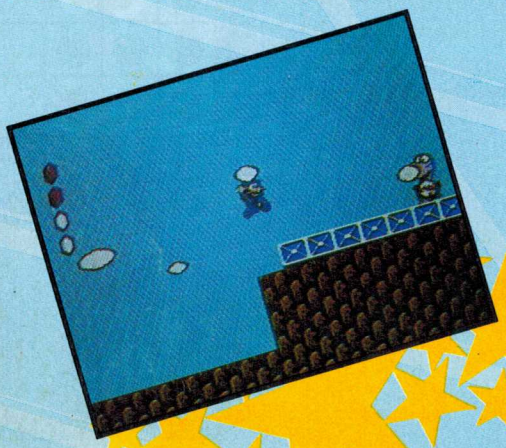


Cuando el Dr. Wily se cambie a la otra máquina utiliza a Rush Jet y alíneate con su cabeza sin dejar de dispararle. En cuanto lo elimines deja de utilizar a Rush Jet.

¿Será el fin del Dr. Wily?

RESET

El número 8 de tu revista Club Nintendo estará sensacional, ya que te presentaremos un Curso Nintensivo de Final Fight para el Súper NES y el Clásico Súper Mario Bros. 2 para tu NES.



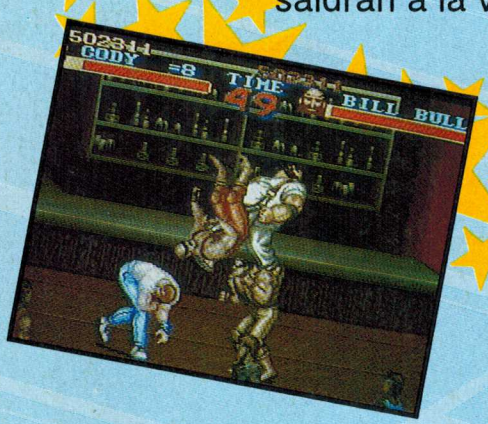
ExtrA

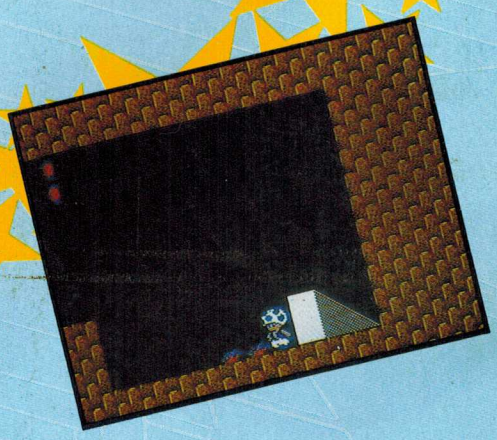
Una excelente noticia para los coleccionistas de Club Nintendo.

Debido a tantas cartas que hemos recibido de nuestros lectores, solicitando las revistas 1, 2 y 3, vamos a iniciar una reimpresión Extra de estos primeros números.

Serán muy pocos, así que debes estar pendiente.

En la revista Tele-Guía te informaremos cuándo saldrán a la venta.





También analizaremos juegos como Ferrari Grand Prix y te platicaremos lo que hemos visto en Bola y Bolita de Cristal.

Muy interesantes serán las tradicionales secciones como Dr. Mario, S.O.S. y Mariados. No te lo pierdas y continúa escribiéndonos a Pestalozzi # 838 Col. del Valle C.P. 03100 México, D.F.

EDITORIAL

Los videojuegos en general y muy en especial Nintendo, se han superado a una velocidad impresionante. Si tú conociste los videojuegos de Nintendo hace 3 años, recordarás en aquel tiempo eran algo increíble, pero al ver ahora los más recientes game paks te habrás dado cuenta que todos los licenciatarios (productores y comercializadores de videojuegos Nintendo) han puesto mucho trabajo de gente muy talentosa para superarse.

Como sabrás son muchos los licenciatarios que producen software para Nintendo y todos ellos ponen su máximo esfuerzo para que sus juegos sean los más atractivos para ti. De esta forma los juegos de hoy son mejores en su calidad de imágenes, sonido, programación, diseño, variedad temática y en la creatividad que manejan. En este número, dentro de "El control de los profesionales", encontrarás un poco de los cambios tan importantes de los juegos en relación a su control, y también verás en " Que hay dentro de ..." la visita que Club Nintendo hizo a Acclaim Entertainment Inc., en Nueva York, para tenerte actualizado sobre sus planes.

Ten por seguro que Club Nintendo seguirá trabajando muy duro para informarte todo lo que tú quieres saber acerca de tu pasatiempo favorito. Por el momento disfruta de este número.

SUMARIO

POSTER EN PAGINAS CENTRALES

DR. MARIO → → → 4

LOS RECORDS → → → → → 12

RETOS DE MARIO → → → → → → → 13

NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:

Super Mario Bros 2. → → → → → → → 7

ANALIZANDO A:

Yoshi → → → → → → → → → → → 20

Ferrari G. P. Challenge → → → → → 18

SUPER NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:

Final Fight → → → → → → → → → → 14

INFORMACION SUPERNESESARIA:

Zelda -A Link to the Past- → → → → 40

Street Fighter II → → → → → → → → 36

Krusty´s Super Fun House → → → → 38

T. M. N. T. IV → → → → → → → → → 42

Super Soccer → → → → → → → → → 43

GAME BOY

UN VISTAZO A:

NBA All Star Challenge 2 → → → → 47

LA BOLITA DE CRISTAL → → → → → 46

LOS GRANDES DE GAME BOY → → 46

EL TALLER DE LUIGI → → → → → → 17

LOS GRANDES DE NINTENDO → → 19

EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES → 31

MARIADOS → → → → → → → → → → 27

S.O.S. → → → → → → → → → → → 33

¿QUE HAY DENTRO DE? → → → → 39

ESTE MES LLEGALE A: → → → → → 32

LA BOLA DE CRISTAL → → → → → 44

RESET → → → → → → → → → → → 48

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 8 Julio 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/ AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Múiica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/ 432"92"/8336.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

(c) 1992 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

a jugar con Disney

¡Sí! Un montón de crucigramas, acertijos, laberintos y miles de juegos más para que tú te diviertas con la revista más entretenida.

Disneylandia Juegos

¡COLECCIONALAS!

Todos los meses una nueva revista con nuevos juegos.

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Soy muy aficionado al Nintendo y últimamente aún más. Al principio me ponía a jugar sólo por pasar un rato agradable, después me ponía el reto de pasar la siguiente escena. Al terminar mi primer videojuego -Super Mario Bros. 1- me di cuenta de la satisfacción que se siente y me interesé más en los videojuegos.

Me disgustaba mucho no entenderle a los textos en inglés y lo que hice fue comprar un diccionario y desde entonces he acabado 40 videojuegos. Nunca me doy por vencido porque así se me despierta el interés de terminarlo.

Me despido diciéndoles que trabajen duro para que haya Club Nintendo para rato.

Eduardo Ramón Nájera
Parral, Chihuahua

Que bueno que los videojuegos algo te hayan ayudado con el inglés y mejor aún que no sean sólo 2 palabras las que te sepas: GAME OVER

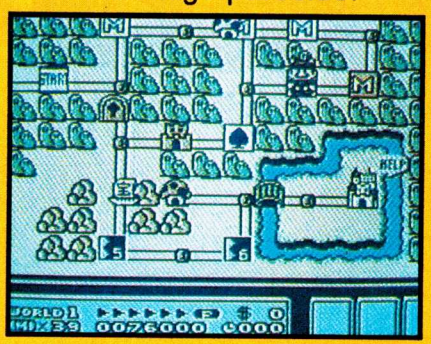
Tenemos 15 y 13 años y estamos formando nuestra colección de Club Nintendo pues tiene muchas cosas que los aficionados de Nintendo queremos saber.

Hemos terminado 32 cartuchos de Nintendo y nuestra técnica para terminarlos es haciendo mapas, analizando el juego y estudiando nuestro instructivo, ya que conocemos a varios amigos que al comprar sus cartuchos empiezan a jugar de inmediato sin leer el manual y hasta llegan a perderlos.

Alfonso Reyes S.
Fernando Reyes S.
México, D.F.

Nosotros estamos convencidos que en muchos juegos hacer mapas es muy importante, pues aunque te tarda tiempo realizarlos la primera vez, te facilita mucho el juego en ocasiones posteriores. El problema es "la desesperación" con la que queremos jugar en ese momento sin pensar que si hacemos mapas y estrategias todas las ocasiones futuras será más fácil. Hemos recibido mapas muy completos de lectores como Andrés Almiray en Link y de Alberto Hernández Servín en Dick Tracy. Para ellos estos juegos son ya extremadamente fáciles. También por "la desesperación" no se lee el manual, cuando ahí se aclaran muchas dudas (Level Select de Mickey Mousecapade, Sound Test de Súper C, para qué sirve cada arma en Castlevania II ó Super Mario 3, etc.)

¿Para qué sirve un hongo de color blanco y negro que se obtiene tomando todas las monedas del nivel 1-4 de Super Mario Bros. 3? A mi me ha aparecido varias veces y no me atrevo a entrar en él porque me da miedo que me vayan a eliminar o algo parecido.



Jorge García V.
México, D.F.

Toma el hongo. Lo peor que puede pasar es que tengas que empezar de nuevo, pero así aprenderás para el futuro. Siempre trata todo lo posible, tal vez de 100 veces que te avientes al vacío en distintos juegos, sólo una vez descubras algo, pero si es así, bien valió la pena.

El hongo te da un P-Wing que te permite volar sin encarrerarte (Ver Club Nintendo # 1 pág. 6).

Castlevania IV: Déjate caer sin miedo y encontrarás un cuarto con tesoros.

Me gustaría que el Street Fighter II estuviera en el sistema NES. Ojalá puedan decirle a Capcom, fabricante del videojuego, que hiciera una versión para el NES ya que es un juego muy popular ¿o acaso no puede salir por ser el que tiene más memoria?

LESLIE GASGA C.

Acapulco, Gro.

Efectivamente. El procesador del NES, llamado también Nintendo de 8 bits, es más limitado que el del Súper Nintendo. En el caso de hacer una versión para NES los movimientos serían muy limitados, la animación mucho más sencilla y los gráficos sin tanto color, lo cual lo haría parecer un mal juego. Pero aprovechando las cualidades del sistema NES tienes muchas otras alternativas y pronto habrá muchas más, tanto de Capcom como de todos los demás licenciatarios.

¿Es cierto que ya salió el Súper Mario Bros. 4 para el NES? Lo pregunto porque me ofrecieron este cartucho, lo vi y tiene gráficos muy similares a Súper Mario Bros., la primera versión, pero con escenas diferentes y supongo que después de los increíbles gráficos de Super Mario Bros. 3 no repetirían los del 1. Otra cosa es que lo jugaban en el Nintendo americano (NES).

MARIO ARTEAGA PEREZ

Tulancingo, Hgo.

Seguramente se trata de Súper Mario Bros. en su primera versión japonesa, que fue un poco diferente a la americana. Si lo estaban jugando en el NES se trataba o de una copia pirata, es decir ilegal, o del cartucho japonés que es más chico y que requiere un adaptador, lo cual no te recomendamos.

Quisiera saber cómo es que AXY y SPOT se saben tantos secretos.

Jorge Luis Hernández R.

Orizaba, Ver.

AXY y SPOT, a quienes les encanta la computación, están apoyados por escritores, investigadores y diseñadores en la revista, así es que a ellos les queda mucho tiempo para jugar y descubrir trucos que publica Club Nintendo en forma exclusiva, pero lo más importante es que nunca han dicho: "Me rindo, no puedo".

Yo soy un joven de 19 años y tengo 2 años jugando con el NES. Admiro su revista ya que balancea muy bien la información de los sitemas de juego de Nintendo (NES, SNES y Game Boy) y también equilibra la balanza, tanto en juegos nuevos como en clásicos.

Julio César Gaviño G.

Gómez Palacio, Durango.

Gracias por tus comentarios. Sabemos que muchos lectores buscan lo nuevo en cartuchos y otros resolver sus dudas sobre juegos clásicos que han terminado; es por eso que además de contar con información de cartuchos nuevos para NES, SNES y Game Boy (ANALIZANDO, SUPERNESESARIA, UN VISTAZO, BOLA y BOLITA DE CRISTAL); también publicamos cursos nintensivos de juegos clásicos pero que muchos no han podido terminar como Zelda I o Súper Mario Bros. Para nosotros es muy importante dar información sobre los 3 sistemas de Nintendo, y lo seguiremos haciendo.

Tengo una pregunta que nadie me ha podido contestar: ¿Cuándo se le considera a alguien un buen jugador? Yo quisiera saber si soy o no un buen jugador de Nintendo.

Emmanuel Enrique Escalante

México D.F.

Muchos creen que un buen jugador es aquél que termina un juego la primera vez que lo toca o a unas cuantas horas de haber comenzado a jugarlo, pero un buen jugador es aquel que además de terminarlos conoce todos los implementos que le dan en el juego, hace mapas cuando sabe que está en laberintos, no se desespera ni enoja y sabe escuchar las opiniones de sus demás compañeros; ayuda a alguien con un cartucho que ya haya terminado y sobre todo investiga a fondo para buscar una solución por su propia cuenta. En sí podemos decir que un buen jugador no sólo acaba un juego, sino que lo conoce a fondo y lo disfruta.

Final Fantasy II lo puedes acabar, pero sólo investigando podrás obtener implementos como "Firebomb".

CURSO Nintensivo

Seguramente con este Curso Nintensivo será más fácil terminar el juego de Super Mario Bros. 2

HABILIDADES DE CADA PERSONAJE

MARIO	ES MUY AGIL
LUIGI	SALTA MUY ALTO
TOAD	DESENTIERRA LAS COSAS CON GRAN RAPIDEZ
PRINCESA	SI DEJAS EL BOTON DE SALTO PRESIONADO, PERMANECE VOLANDO POR UN MOMENTO.

Si dejas presionado el control hacia abajo, por un momento el personaje brillará y podrás dar un súper salto presionando **A**.

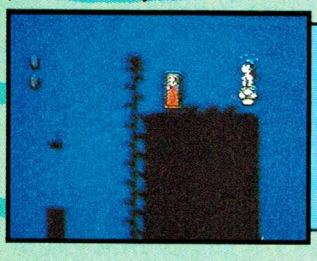
Presionando **B** sobre los vegetales o enemigos los agarras. Si lo dejas presionado el personaje corre.

Para lanzar un objeto lejos presiona **B** y ← ó →.

Símbolos del mapa

- Vegetales
- Vegetales prematuros
- Bomba
- Concha de Koopa
- Poción
- Cohete

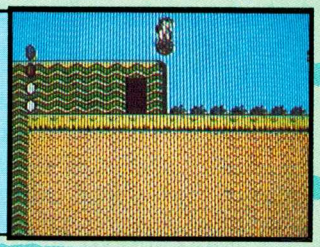
Al lanzar la poción aparecerá una puerta y al entrar estarás en una especie de mundo invertido; desentierra los vegetales y obtendrás monedas que son una oportunidad para hacer vidas al final de la escena. También puede salir un hongo que incrementará tu energía.



Al usar la poción no tomes los vegetales, así podrás tomar monedas 2 veces usando la poción que está más adelante.

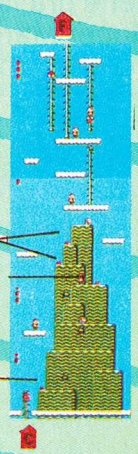
Si un instante antes de que salgas de la escena invertida tomas una moneda, ésta aparecerá en la escena normal; súbete en ella y tómala de nuevo. Esto es muy difícil pero inténtalo.

AXY



Para eliminar a Birdo espera a que te lance un huevo para subirte en él y presionar B para tomarlo. Luego acércatele a Birdo y arrójaselo rápido porque si no él lanzará otro. Repite esto tres veces y después toma la bola de cristal que dejó Birdo y métete por la puerta máscara.

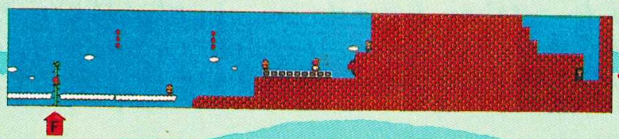
Puedes subirte en la cabeza de los enemigos.



Aquí suelta la poción y al pasar a la escena invertida preocúpate por sacar el mayor número de vegetales (monedas). Después entra y sal por la puerta que está a la izquierda, toma nuevamente la poción, suéltala y al entrar a la escena invertida toma nuevamente los vegetales, repite la jugada y toma por último el hongo.

En la escena de Bonus, si logras atinarle a las tres figuras del mismo tipo, obtendrás 1 vida. También la obtendrás si en la primera sacas cereza. Si en los dos primeros lugares sacas cerezas obtienes 2 vidas. Si en los tres lugares sacas cerezas ganas 5 vidas.

Toma la bomba, colócate en la orilla y antes de que explote lánzala para eliminar el muro de roca.



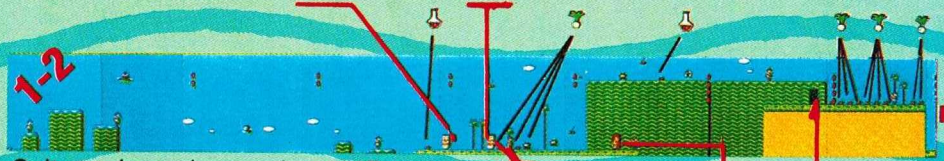
SUPER MARIO 2 BROS.™

Métete a este jarrón y encontrarás una vida.

Lanza aquí la poción, pero sólo toma el hongo y deja los vegetales.

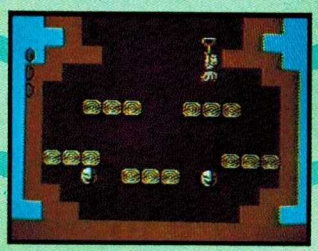
La poción utilízala sobre el primer vegetal, así podrás obtener más monedas. Al llegar a la escena invertida, entra y salte por la puerta y repite la jugada.

Cada vez que tomes 5 cerezas aparecerá una estrella de poder.



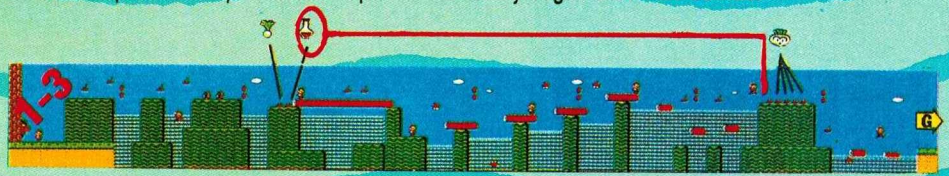
Salta sobre el enemigo cuando baje, tómalo y controlarás la alfombra; avanza por arriba y cuando salga un enemigo da un pequeño salto sin pararte.

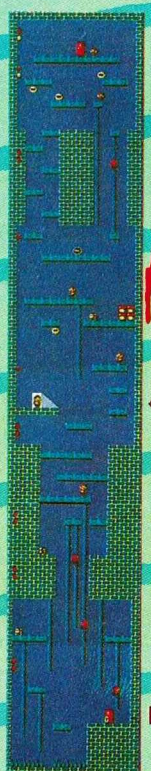
En este jarrón encontrarás la llave, tómala y salte rápidamente; al estar afuera suéltala para que no te sigan las caras, pero vuelve a tomarla para entrar a la siguiente puerta.



Lanza aquí dos bombas para hacer camino y que cuando utilices la poción puedas tomar el hongo.

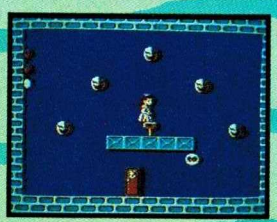
Esta poción utilízala hasta el primer vegetal que te marcamos. Al entrar a la escena invertida inmediatamente presiona B para sacar la primer moneda y seguirte con las demás.



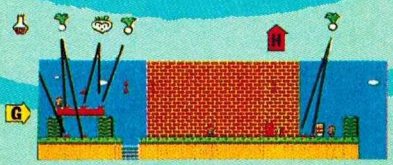


Toma un hongo y déjalo arriba para poder llegar a la base.

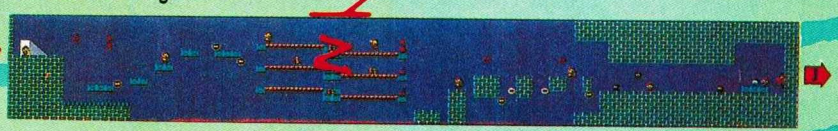
El quinto vegetal grande será un reloj que congelará a los enemigos por un momento.

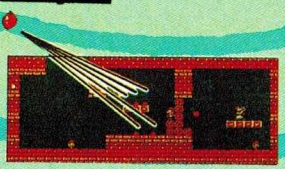


Antes de bajar toma la llave y después baja rápido porque una cara te seguirá.



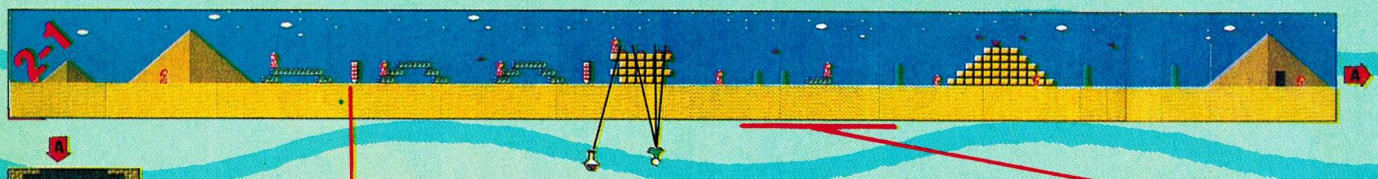
Si quieres tomar el poder baja en zig-zag.





Saca las bombas y suéltalas junto al muro.

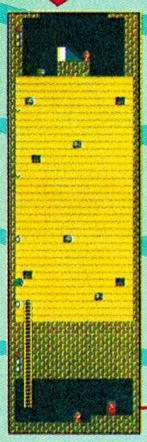
Colócate debajo del jefe; agarra una de las bombas que te lanza en el aire dando un pequeño salto y arrójala al lado contrario del jefe sobre la plataforma. Repite esto, con 3 explosiones basta.



En este jarrón encontrarás un caparazón que puedes utilizar para eliminar a varios enemigos.

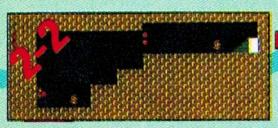
Utiliza aquí la poción, toma el hongo y las monedas. Puedes entrar y salir por la puerta que está en la pirámide más adelante y regresarte aquí para repetir la jugada.

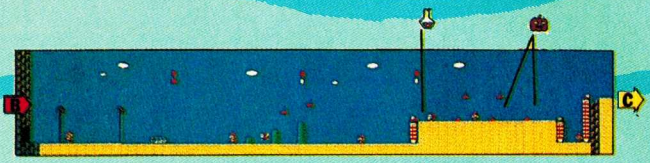
Para salir de la arena movediza salta varias veces.



Con B escarbas, pero hazlo en zig-zag para que los enemigos no te alcancen.

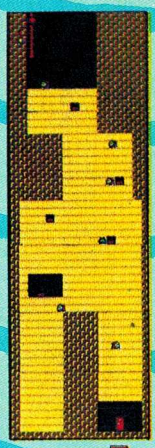
Al llegar con Birdo pásate del lado derecho y elimínalo igual que al anterior, pero ten cuidado porque te puedes caer en el hueco que está a un lado.

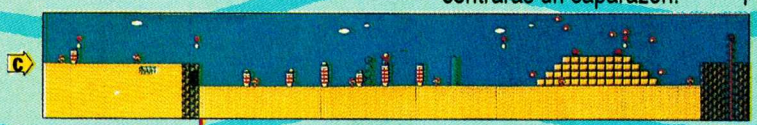




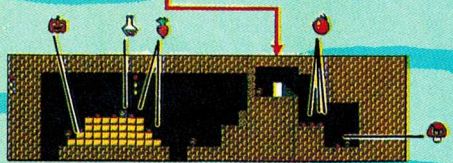
En todos los jarrones encontrarás un caparazón.

La poción utilízala entre los dos vegetales pero solamente toma el hongo.



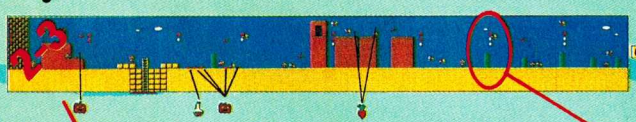


Sube con un hongo y arrójaselo a Birdo. Nuevamente toma el hongo y lánzaselo; con tres basta, pero ten cuidado con los huevos que avienta. También puedes subir los 3 hongos y lanzárselos cómodamente desde arriba.



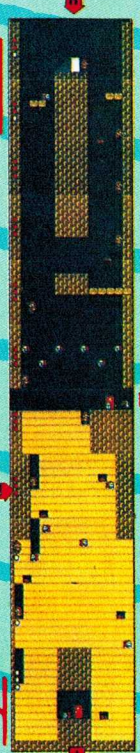
Colócate arriba de la primer bomba junto a la pared, agáchate y cuando brilles párate, saca la bomba y salta; así darás un súper salto con la bomba.

Utiliza la poción y saca todas las monedas; salte, entra al cuarto y repite la jugada. Por último, toma el hongo.

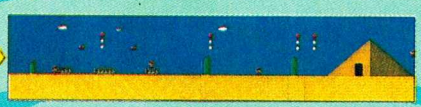


Utiliza la poción aquí; toma el hongo pero no saques las monedas.

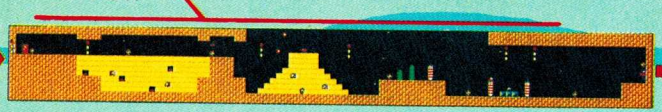
Utiliza la poción y toma solamente el hongo; salte y métete a la escena. Usa la poción y toma el mayor número de monedas que puedas. Repite la jugada.



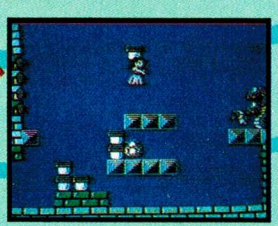
Súbete aquí, agáchate y cuando brilles da un súper salto hacia la izquierda, pero deja presionado B para llegar hasta las bases que están muy alto. También puedes saltar sobre un enemigo que pase a una altura media y de ahí a la base.



En cualquier jarrón obtienes un "POW"



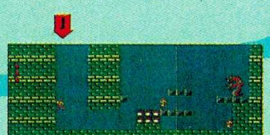
Toma el camino de la derecha.

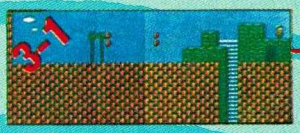


Abajo encontrarás las llaves para este lugar.

Toma los dos últimos hongos y colócalos entre las dos plataformas formando una barrera contra los disparos del jefe. Luego toma uno de los otros hongos, colócate en la plataforma de arriba y lánzaselo. Con 3 que le des lo eliminas.

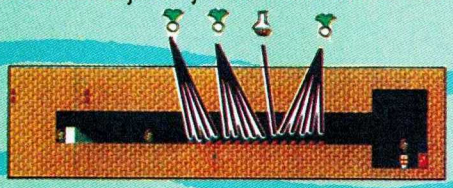
Entra y toma la llave y al salir toma la cereza; otra vez entra y salte del cuarto para tomar la cereza. Repite esto hasta que aparezca la estrella.

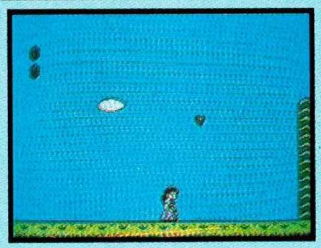




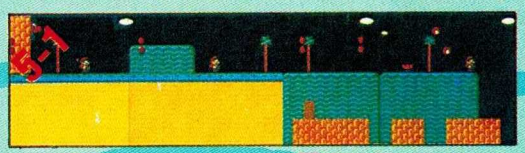
Déjate caer por la cascada pero permanece al centro.

Utiliza la poción sobre el vegetal que está a la izquierda, toma todas las monedas, salte y métete por la puerta de la izquierda y repite la jugada. WARP: Nuevamente salte y métete, toma la poción y utilízala junto al jarrón. Ya en la escena invertida métete en el jarrón y te mandará al Mundo 5.

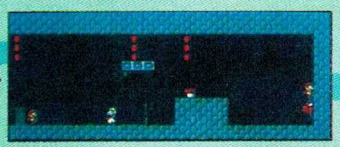




Tú puedes obtener un corazón de energía cuando quieras, sólo tienes que eliminar 8 enemigos y aparecerá. Repite esto cuantas veces quieras. AXY



Toma un enemigo y arrójaselo a la flor.



Toma el hongo y lánzaselo al jefe cuando baje. Repite esto 2 veces más y lo vencerás, pero ten cuidado porque lanza fuego rápidamente.

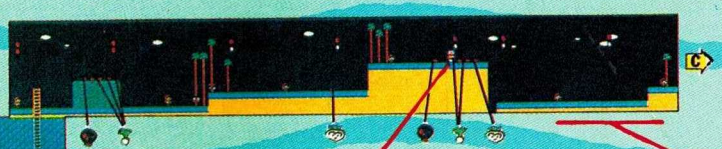
Para llegar a la poción salta sobre el pez y utiliza la poción en la orilla derecha o al centro de la base.

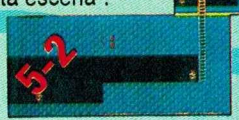
Aquí da 4 saltos sin titubear para llegar hasta arriba.

Utiliza la poción sobre el vegetal de arriba para tomar todas las monedas fácilmente. Ahora salte y métete por la puerta y repite la jugada.
Todas estas monedas se suman a las que tomaste antes del Warp, así tienes más posibilidades de obtener vidas al terminar esta escena .

Salta sobre los peces o da un súper salto con la princesa desde la orilla presionando B.

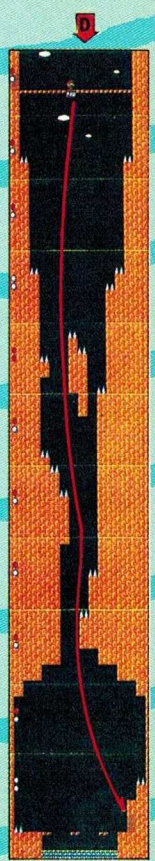
Colócate sobre el hongo de la derecha y tómalo. Después usa la poción y en la escena invertida podrás tomar el hongo de poder.





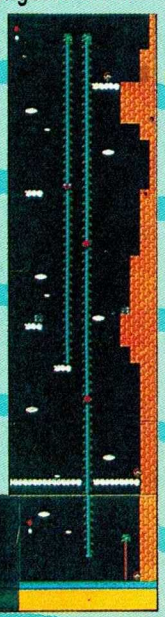
Dentro del jarrón encontrarás una bomba, utilízala para hacer un hueco en el piso; más abajo encontrarás la poción, tómala y salte del jarrón. Utilízala en la orilla derecha y cuando estés en la escena invertida deja las monedas y toma el hongo. Al entrar al jarrón saca la poción, úsala y toma todas las monedas. Repite la jugada.

Si les caes encima a los erizos te quitarán energía.



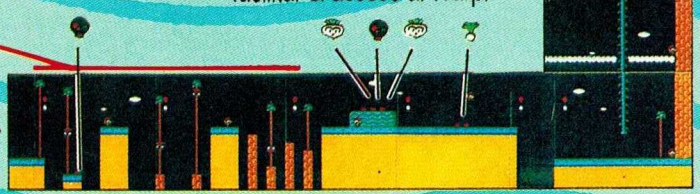
Toma el pez y lánzaselo a Birdo, luego aléjate un poco y él te lanzará huevos o fuego en series de 3; salta los dos primeros y si el tercero es huevo cáele encima, tómalo presionando B y lánzaselo rápidamente. Si es fuego sólo sáltalo.

Al pasar a la siguiente escena toma a Luigi para facilitar el acceso al Warp.



Al bajar sigue la ruta para no caer en los picos.

Da saltos súper altos y presionando B para avanzar más rápido con la princesa. Si no puedes, entonces salta sobre los enemigos que suben y bajan.



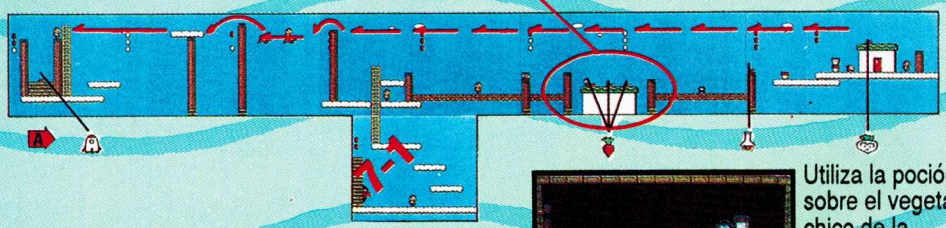
WARP: Utiliza la poción y al estar en la escena invertida métete al jarrón y llegarás al nivel 7.

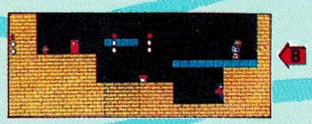
Colócate aquí y da un súper salto para llegar a la base.

Utiliza esta poción aquí. En la escena invertida toma hongo y monedas pero al salir utiliza la otra poción, toma las monedas y regrésate.

Utiliza la poción aquí, toma el hongo pero no saques las monedas.

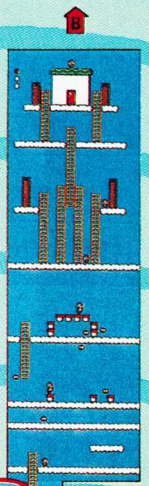
Sube sobre los buitres para avanzar hacia la izquierda, pero salta las columnas o te caerás.





Toma el hongo y lánzaselo a Birdo, sáltalo y súbete al hongo. Birdo te disparará fuego en serie de 3; después de saltar su tercer disparo toma el hongo y lánzaselo rápidamente. Repite la jugada.

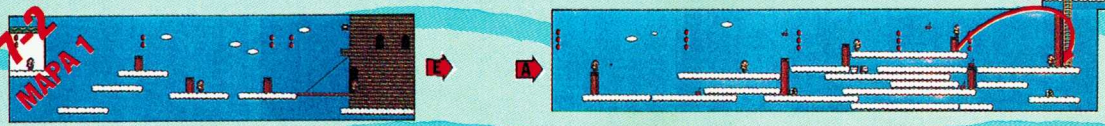
Utiliza la poción sobre el vegetal chico de la derecha, toma todas las monedas, sal y entra al cuarto. Repite la jugada.

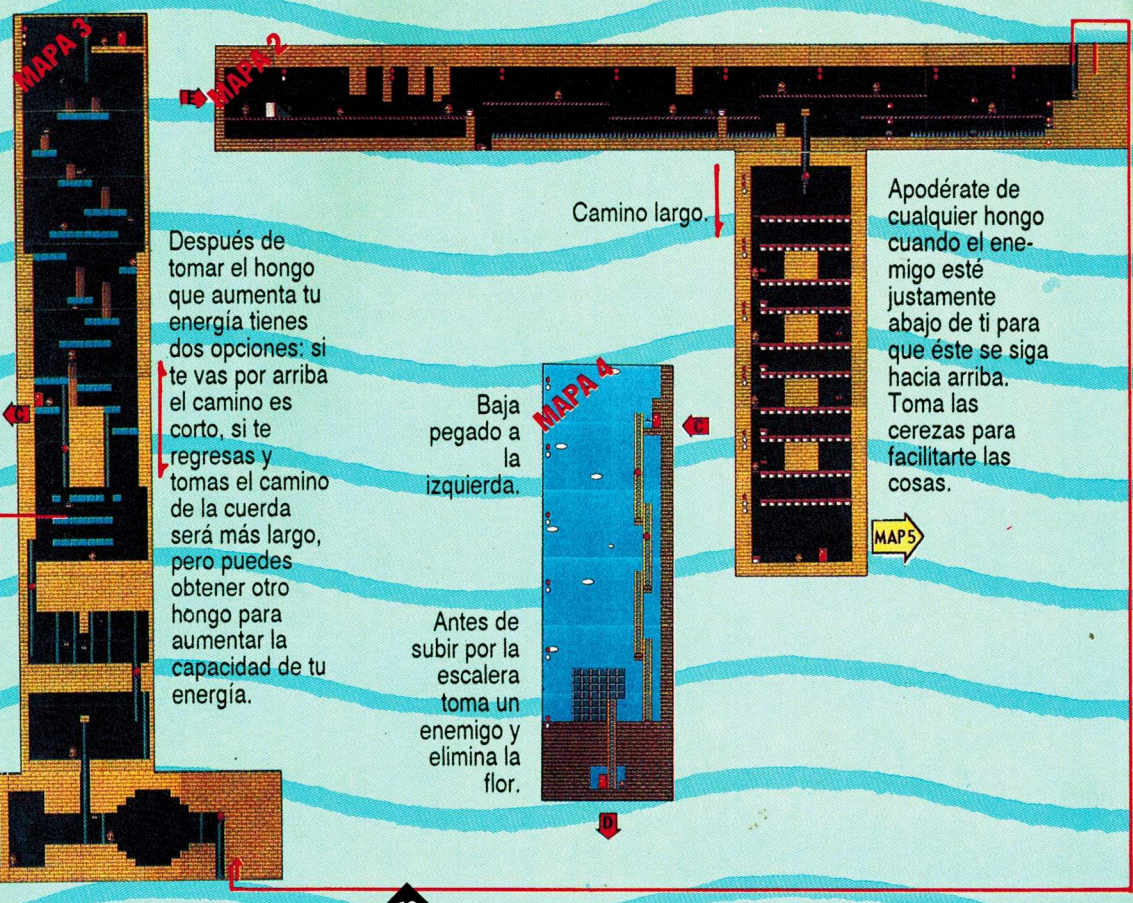


Con los hongos elimina a los enemigos, pero cuidado porque al tomar uno el enemigo que está encerrado se saldrá.

Después apila los hongos para que llegues hasta arriba.

Si tienes a la princesa da un súper salto desde aquí presionando B para pasar las escaleras, baja en zig-zag.





Permanece en movimiento y trata de subir sin perder la calma.

Después de tomar el hongo que aumenta tu energía tienes dos opciones: si te vas por arriba el camino es corto, si te regresas y tomas el camino de la cuerda será más largo, pero puedes obtener otro hongo para aumentar la capacidad de tu energía.

Camino largo.

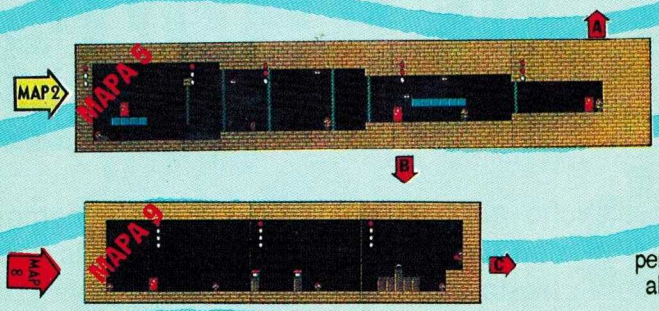
Apodérate de cualquier hongo cuando el enemigo esté justamente abajo de ti para que éste se siga hacia arriba. Toma las cerezas para facilitarte las cosas.

Colócate aquí con cuidado, agáchate y cuando no haya enemigos arriba de ti da un súper salto.

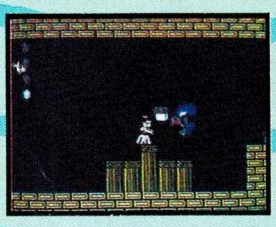
Baja pegado a la izquierda.

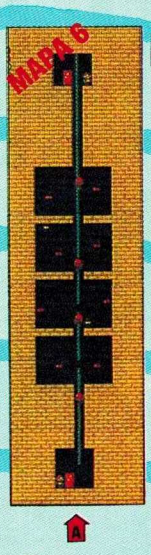
Utiliza la poción del lado izquierdo de la puerta.

Antes de subir por la escalera toma un enemigo y elimina la flor.

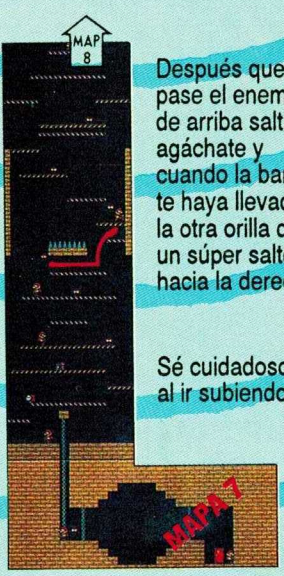


Toma los dos hongos y colócalos cerca de la bola de cristal. Cuando tomes la bola de cristal la puerta máscara te atacará; lánzale los hongos y con tres será suficiente para que puedas meterte en ella, pero si tardas en entrar la puerta máscara te atacará de nuevo.





Mientras permanezcas al centro de la cadena los enemigos no te tocarán.

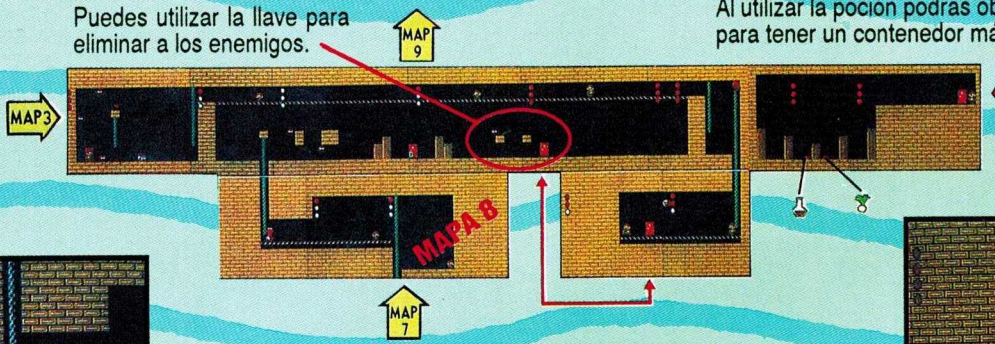


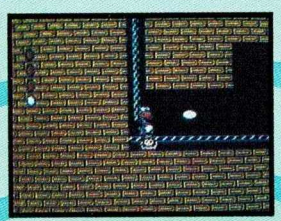
Después que pase el enemigo de arriba salta, agáchate y cuando la barra te haya llevado a la otra orilla da un súper salto hacia la derecha.

Sé cuidadoso al ir subiendo.

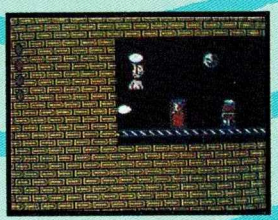
Puedes utilizar la llave para eliminar a los enemigos.

Al utilizar la poción podrás obtener un hongo para tener un contenedor más de energía.

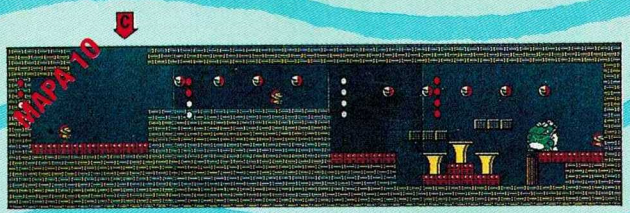




Birdo te dispara en series de 3, salta los 2 primeros y si el tercero es huevo, tómalo y lánzaselo, pero con cuidado porque el piso se mueve. También puedes colocarte debajo del riel y acercarte lo más que puedas, luego te agachas y cuando él se pase del otro lado súbete a la cadena o sáltalo audazmente.



Toma la última llave. Si entras a este cuarto por la puerta aparecerás junto a Birdo y si no te mueves el piso te llevará hacia él. Birdo te disparará en series de 3, salta las dos primeras y si el tercero es huevo tómalo y lánzaselo. Con 3 que le des obtendrás la llave. Todo será más fácil si te colocas junto a la pared izquierda.

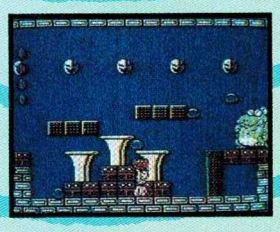


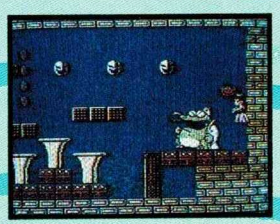
LA ESCENA FINAL

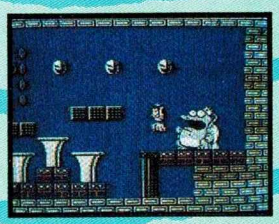
Wart disparará de 2 maneras: una es cuando sus disparos caen muy juntos y otra cuando caen separados y los intercambia cada vez que le das con un vegetal en la boca abierta.

La estrategia a seguir es la siguiente:

- Cuando sus disparos caen muy juntos colócate pegado a la columna como indica la primer foto y cuando no te dispare toma un vegetal antes de que se caiga. Después da un salto y lánza el vegetal a la boca cuando la tenga abierta o también te puedes pasar atrás de él y con calma esperas a que abra la boca y se lo arrojas e inmediatamente lo saltas y te alejas.







- Cuando sus disparos caen separados colócate como indica la segunda foto, muévete de tal manera que los disparos caigan sin tocarte y cuando no te dispare toma un vegetal antes de que caiga. Luego sube por las plataformas y pásate detrás de Wart para que cuando abra la boca le arrojes el vegetal. Inmediatamente sáltalo.

Al fin terminaste con Wart, pero todo fue un sueño.

EN ESTE NUMERO COLABORARON CON TIPS Y SECRETOS:

NOEL RODRIGUEZ SALVADOR/LUIS ALBERTO ZUNO MANDEUR/FELIPE DE JESUS AGUIRRE SERRANO/LEOPOLDO LARA CALDERON/ALBERTO ZAMORA GUTIERREZ/LUIS RAMON CORONA VIEYRA/HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR/ABEL RODRIGUEZ/GABRIEL SIMON GARCIA/JORGE MANUEL SALGADO SANCHEZ/ JORGE ALEJANDRO GALICIA CARMONA/MANUEL F. LOPEZ/RAUL ABRAHAM LARA RANGEL/ CARLOS ADRIAN MARTINEZ HUERTA/LUIS ORNELAS HERNANDEZ/JUAN LEONEL SALGADO SEGURA/ADOLFO MARQUEZ R./BENJAMIN JOSUE FRANCO LLAMAS/ANGEL W. MATA HERNANDEZ TAMAYO/ANGEL ANTONIO VERDUZCO JAURIGUE/ARTURO GUTIERREZ CALVILLO/ ULISES ALCARAZ HERNANDEZ/IVAN HERNANDEZ ESPAÑA/CARLOS ADRIAN MARTINEZ HUERTA AARON HUMBERTO HERNANDEZ TAMAYO/JOAQUIN TOUSSAINT.

Y CONTESTAMOS PREGUNTAS A:

OSWALDO CEBALLOS LOPEZ/ANGEL W. MATA HERNANDEZ/GREGORIO MORA AGUILAR/ENRIQUE SOSA NUÑEZ/ARTURO ARCHUNDIA GONZALEZ/ GABRIEL GUTIERREZ/ENRIQUE MENDOZA MILLAN/ MANUEL TELLEZ GIRON/LUIS JOSE ROBLES ALVEAR/MIGUEL ANGEL GONZALEZ SANCHEZ/ MARINA PATRICIA OLMEDA LUGO/PERLA, CUAUHTEMOC, HERNAN Y GONZALO/FABIAN VARELA OCAMPO/FERNANDO CASTRO DORANTES/ ERICK PONCE G./ EDGAR JUAREZ VALLADARES/ ANGEL SORDO SANCHEZ/ALFREDO RAMIREZ FERNANDEZ/ FERNANDO I. GATICA/MARCO AURELIO PEÑA BOLADO/LAURA ADRIANA ISLAS R./ CHRISTIAN PAREDES TOQUERO/MANUEL MEDINA GONZALEZ/JESUS GUILLERMO VAZQUEZ/CESAR BARCENA ROJAS/VICTOR AGUSTIN GOMEZ ORTEGA/MIGUEL AGUILAR MEDINA/CHRISTIAN BERGER CRUZ/EDGAR TOLEDO G./DANIEL GONZALEZ B./RODRIGO HEVIA DEL PUERTO/ CUAUHTEMOC SOBRADO BUENDIA/RICARDO JESUS RUIZ CABALLERO/ HECTOR JARAMILLO CANTU/LEANDRO VALLADARES OCAÑA/EMMANUEL DELGADO LARA/JUAN MIGUEL ESPINOZA G./ IRMA MARQUEZ RUBIO/ HECTOR SOLIS GALLARDO/ STEVE FIGUEROA S./RAFAEL LEZAMA MORALES/ EDGAR ALI NUÑEZ PADRON/JOSE LUIS ALBOR GARCIA/ DAVID ORDAZ LOPEZ/JUAN PABLO FLORES VAZQUEZ/RAFAEL BECERRA MARTINEZ/ EDGAR EDDY AVILA/IVAN NAVARRO/JUAN PABLO GARCIA MORENO/JORGE MANUEL SALGADO S./ CARLOS SOLANO CASTILLO/JORGE C. PEREZ CAMPOS/RUBEN ALEJANDRO VILLALOBOS BRITO/ VICTOR M. PEREZ P./ PAULINO CARRILLO RODRIGUEZ/LUIS FELIPE GARCIA/JORGE ELIAS LORETO/EDUARDO ALONSO ANDRADE RIVERA/ RODRIGO AYALA LOBATO/RICARDO MORALES VILARREAL/MANUEL DE JESUS HERNANDEZ R./ OCTAVIO GAONA G./LUIS ALBERTO GARCIA/RENE PONCE CARRILLO/FRANCISCO JAVIER MARTINEZ Z./ ALEJANDRO ENOC MAZA P./JUAN PLABLO GOMEZ RICARDEZ/ALEJANDRO REYES GOMEZ/ VICTOR ARZATE R./OSWALDO RUBALCABA ZENTENO/DESLER H. MORALES MORENO/ SALVADOR CALZADA MACIAS/PEDRO ALBERTO SIERRA C./MIGUEL RAMIREZ CARRILLO/ GERARDO FERNADEZ ALEJO/ANTONIO SIMANCAS CASTILLO/ JAVIER MARQUEZ PEÑA/JUAN MIGUEL SANCHEZ ARREDONDO/GUILLERMO ESPINOZA RUIZ/MIGUEL ANGEL MORALES CASTILLO/FRANCISCO RAMIREZ VALENCIA/ ERIC BARRANCO MONTERO/FEDERICO S. GARCIA PEÑA/RAYMUNDO CASTREJON/ADRIAN A. BARBA GUTIRREZ/JULIO ANTONIO AGUIRRE MORENO/LEONIDES DE LOS SANTOS RAMIREZ/ LUIS A. OROPEZA V./JOSE MANUEL MARTINEZ MORA/JORGE ALBERTO GARCIA GALLEGOS/ CARLOS U. RAMOS LOPEZ/ANGEL LOREDO NATAL/ SERGIO D. AGUILAR LARA/MARCO AREVALO G./ CARLOS SANCHEZ PAVON/FRANCISCO Y CRISTOPHER GUADADARRAMA S./JESUS DORIA SANDOVAL/LUIS ENRIQUE PEREZ SERRANO/ JORGE ESTEBAN L./VICTOR JACOBO GONZALEZ/ JUAN ENRIQUE BUSTOS D./ GABRIEL C. LOPEZ/ ANIBAL CASTELLANOS R./ RAUL ABRAHAM LARA RANGEL/HECTOR GABRIEL MEJIA M./VIC/ HUGO E. MUÑOZ R./LUIS Y ERICK RAMIREZ GARCIA/ CARLOS CARBAJAL CUEVAS/OSCAR ORTEGA HERNANDEZ/LUIS ARTURO MORALES PAEZ/ RICARDO QUIROZ C./LUIS AGUILAR DIONICIO/LUIS ALFONSO ESQUIVEL R./ FRANCISCO C./ALFONSO CASTELAN.

LOS RECORDS

Como habíamos dicho en nuestro número anterior hemos decidido crear "El Salón de la Fama" donde los récords más altos permanecerán hasta que otro jugador lo quite, ya sea igualando su récord o haciendo más puntos, así que si crees que tu puntuación es alta en juegos como Tetris, Dr. Mario, tiempo récord para terminar con Mr. Dream en Punch Out o tienes altos marcadores en otro juegos, ganarás el derecho de estar en nuestro "Salón de la Fama".

SUPER MARIO WORLD
JUAN MANUEL GOMEZ ENRIQUEZ
ANTONIO SIMANCAS CASTILLO
JOSE HOWARD BUSTOS VARGAS
PEDRO E. BRETO VARGAS
ALTAMIRANO MARTINEZ A.
GUSTAVO ADOLFO TORRES
RAFAEL LEZAMA MORALES
WALTHER NOE URBINA GONZALEZ
JOSE LUIS MONTER SANABRIA

JOE & MAC
ANTONIO SIMANCAS CASTILLO

SUPER MARIO BROS. 2
MANUEL MEDINA GONZALEZ

RAD RACER II
JOSE LUIS MONTER SANABRIA

TECMO SUPER BOWL
HOGUER LIRA MEDINA (SAN FRANCISCO VS CHICAGO)

LITTLE NEMO DREAM MASTER
MANUEL MEDINA GONZALEZ
ALEX PADILLA
VIC
JESUS ALMAZAN L.

BLADES OF STEEL
MIGUEL MARTINEZ SANTILLANA PRO

DOUBLE DRAGON III
MIGUEL MARTINEZ SANTILLANA

MEGA MAN
JULIO EDUARDO FLORES

TOM & JERRY
JESUS RAYMUNDO GONZALEZ
JULIO EDUARDO FLORES

NINTENDO WORLD CUP
ANGEL RAUL BENITEZ MIRANDA
M. A. B. M.
WALTHER NOE URBINA GONZALEZ

KUNG FU
WALTHER NOE URBINA GONZALEZ

CHIP & DALE RESCUE RANGERS
SERGIO CORTES ROBLES
WALTHER NOE URBINA GONZALEZ
ALEX PADILLA
VIC

DOUBLE DRAGON II (G.B.)
HUGO JIMENEZ ROJAS

T. M. N. T.
PEDRO E. BRETON VARGAS

BUGS BUNNY BLOW OUT
SERGIO CORTES ROBLES

MANIAC MANSION
JUAN EDUARDO RAMIREZ LOPEZ

CONTRA III THE ALIEN WARS
JOSE LUIS MONTER SANABRIA HARD
JUAN ALBERTO MONTER SANABRIA

TOP GUN II
JUAN EDUARDO RAMIREZ LOPEZ
RODRIGO LOPEZ AVILA

BATTLETOADS
ARMANDO MELESIO BAQUEDANO
ALFONSO REYES SANDOVAL

T.MN.T.III
EFRAIN TINOCO MEZA
JAIME GARCIA LA ROTTA
ARMANDO MELESIO BAQUEDANO
JESSICA CINTHIA HUERTA GARCIA
JOSE ADRES GONZALEZ FLORES
PEDRO E. BRETON VARGAS
MIGUEL GARCIA PIMENTEL

NINJA GAIDEN II
HECTOR GABRIEL MEJIA
JESUS ALMAZAN L.

DOUBLE DRAGON II
EFRAIN TINOCO MEZA
JESUS ALMAZAN L.

BATMAN II
ESTEBAN PRECIADO GARCIA
EFRAIN TINOCO MEZA
JESUS ALMAZAN L.

MEGA MAN III
ALFONSO REYES SANDOVAL
RODRIGO LOPEZ AVILA

PLATOON
ALFONSO REYES SANDOVAL

TINY TOON
MANUEL MEDINA GONZALEZ

PUNCH OUT
ALFONSO REYES SANDOVAL
SERGIO CORTES ROBLES
JUAN EDUARDO RAMIREZ L.

PLATOON
ALFONSO REYES SANDOVAL

TINY TOON
MANUEL MEDINA GONZALEZ

PUNCH OUT
FERNANDO REYES SANDOVAL

THE FLINSTONES
ALBERTO HUERTA GARCIA
ALEJANDRO PADILLA
VIC
JULIO CESAR GAVIÑO G.

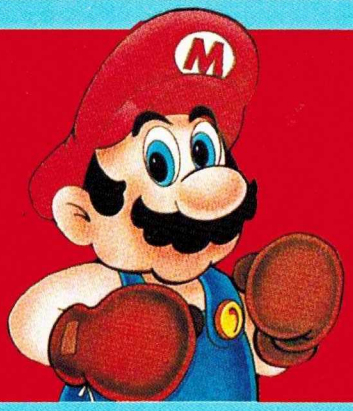
MEGA MAN IV
VICTOR ARZATE RODRIGUEZ
JOSE ALBERTO S. PACHECO
RODRIGO LOPEZ AVILA

CASTLEVANIA IV
ERICK RENE VILLEGAS AMEZQUITA
RICARDO ESTRADA VILLALOBOS

NINJA GAIDEN III
IVAN GUILLERMO ROJAS BIEMA
VIC

THE SIMPSONS: BART VS. THE WORLD
ESTEBAN PRECIADO GARCIA
PREDRO E. BRETON VARGAS
HABIB K. ARAGON ROSALES
ANGEL RAUL BENITEZ MIRANDA

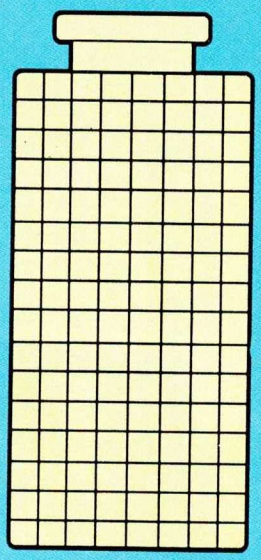
SUPER MARIO BROS. 3
PEDRON E. BRETON VARGAS
MANUEL MEDINA GONZALEZ
RODRIGO LOPEZ AVILA



Los retos de Mario

017 Final Fight

¿Dónde está y cómo llegó ahí el personaje (Cody o Haggar)?

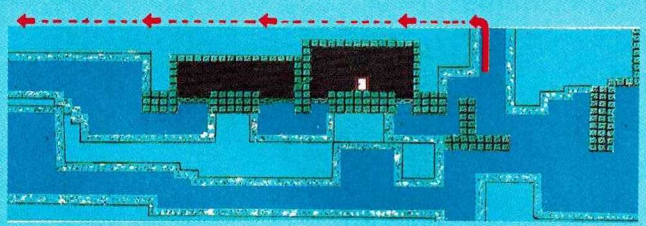


018 Dr. Mario

¿Cuál es el mayor número de líneas que puedes desaparecer en una jugada, al mismo tiempo?
(Envíanos una foto o fotocopia de este dibujo diciendo cuántas líneas desaparecen).

Número de líneas que desaparecen:___

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES



013 Tiny Toon

¿Dónde está el personaje y cómo llegó ahí?

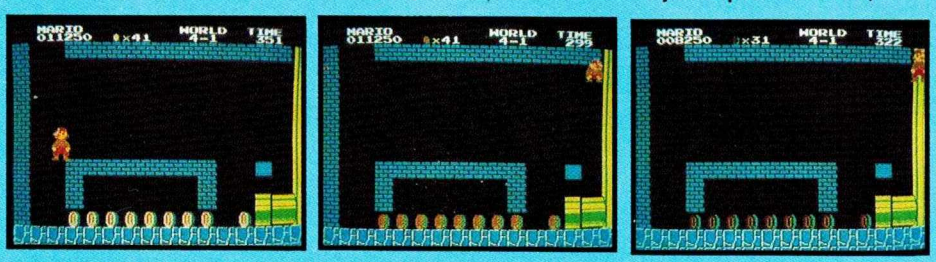
Se encuentra arriba y para llegar ahí necesitas subirte por el segundo hueco para que la corriente de agua te baje hasta perderte de la pantalla; luego avanza hacia la izquierda.

Contestaron correctamente: Fidel E. García V., Víctor H Ríos M., Roberto Rivelino Cardona, Isidoro Betech, Alberto Goitia, Ives Rountree S., Ruben Alonso Cantú, Ricardo y Alejandro Manzo S., Carlos y Abel López R., Emmanuelle Y. Nieto, Rafael Lezama M, Leonel Guerrero C., Tomás Hernández H., Georgina E. Martínez G., Luis A. Oropeza, Leopoldo Lara C., J. Manuel Martínez Mora, Luis Felipe Martínez R., Rubén Soto V., Andrés E. Jauregui G., William Romero G., Oscar y Claudia González R., Manuel Medina G., Víctor D. Rosales L., Daniel Girón L., Roberto E. Méndez G., Juan Pablo Flores V., Víctor M. Cerón C., Eduardo Caballero R., J. León S., J. Elias Gallegos V., David Luna, Jorge Huerta, Manuel Alejandro, Hugo E. Muñoz, Marco E. Selvas, Giovanni B. Díaz, Roberto C.Vega, Eduardo I. Márquez, Horacio Ferro, Carlos A. Omaña, Jéber Martínez, Silvio M. Ramos, David Marroquín, Fausto Lozano, Demetrio E. Tavares.

014 Súper Mario Bros. 1

¿Cómo logras que Mario suba aquí?

Llega como Súper Mario o Fiery Mario y colócate en la orilla dejando presionado B; ahora corre hacia la derecha y da un gran salto agachado para llegar a la esquina superior derecha y al tocar el techo deja de presionar ! para que Mario se atore en el tubo. Estando aquí podrás llegar arriba, pero practica porque no es fácil lograrlo.



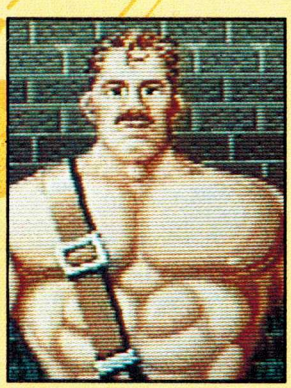
Contestaron correctamente: Armando M. Baquedano, Jesús Almazán L., Julio C. Gaviño G., Fernando Jim Silva, Armando Martínez Falcón, Edgar Martínez Crespo, Isaac Cruz R., Jaime A. Aguilar, Miguel Hidalgo D., J. Alfonso Gutiérrez Lúa, Manuel Carmona G., Mario E. Espinosa G., Emmanuel Sandoval G., Jorge Cuervo, Israel Franco, Henri Audirac.

CURSO Nintensivo

Fuerza, poder, habilidad y una depurada técnica son los factores que deberás aplicar para salir triunfador en este cartucho de estrujante acción.

FINAL	Y	Golpe	FIGHT
	B	Salto	
Mueve el control hacia el enemigo para agarrarlo			
Párate sobre el implemento y presiona Y para tomarlo			

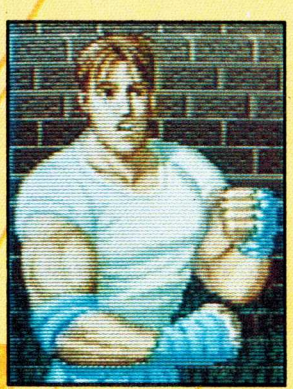
HAGGAR



Técnicas de lucha

CABEZAZO: Agarra un enemigo y presiona Y
PATADA VOLADORA: Presiona B y después Y
PLANCHA: Presiona B, ↓ y después Y
SUPLEX: Agarra un enemigo, presiona el control Pad en cualquier dirección y oprime Y.
PILE DRIVER: Agarra un enemigo y presiona B, en cuanto estés en el aire presiona Y.(Si al mismo tiempo presionas B y mueves el control hacia ← ó →, ejecutarás el martinete hacia el lado que moviste).
SUPER GIROS: Presiona Y y B al mismo tiempo.

CODY

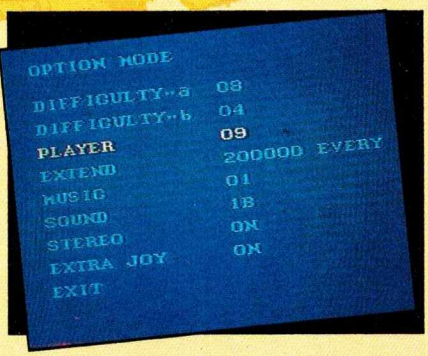


Técnicas de lucha

LANZAMIENTO SOBRE EL HOMBRO: Agarra un enemigo, presiona ← ó →, e Y (si presionas ↓ ó ↑ también funciona).
PATADA BRINCANDO: Presiona B y luego Y.
PATADA VOLADORA: Presiona B y al mismo tiempo ← ó →, y al estar en el aire presiona Y.
CAER CON RODILLAZO: Presiona B y al mismo tiempo ← ó →, y al estar en el aire presiona Y y ↓.
SUPER PATADAS: Presiona B y Y al mismo tiempo.

DOBLE GOLPE: Con Haggar ejecuta una plancha; después de hacerla y estando todavía en el aire deja de presionar hacia ↓ y oprime Y, así darás una plancha y una patada voladora en un solo salto.
Con Cody baja con rodillazo, luego deja de presionar, hacia abajo y aprieta Y, así darás rodillazo y patada voladora en un solo salto.
JALAR AL ENEMIGO: Si estás golpeando a uno o varios enemigos y otros se te acercan por atrás, sin dejar de golpear mantén presionado ↑ ó ↓, así lanzarás a un enemigo contra los que te atacan por atrás.

Final Fight



Sólo dos enemigos

En los lugares donde hay tambos, cajas o llantas, deja cuando menos uno de estos sin romper, así sólo aparecerán 2 enemigos; si lo rompes aparecerá un tercero. ➡

Nueve vidas

⬅ Al aparecer el nombre del juego deja presionado L y presiona Start para obtener un menú de opciones.

ESCENA 1

Súbete a los tambos o llantas y cáeles con patada voladora a los enemigos. ➡

JEFE THRASHER

⬅ Con Cody agárralo, dale 2 rodillazos y lánzalo hacia los enemigos.
Con Haggar agárralo y dale 3 cabezazos; después de que silbe no te quedes en un mismo lugar porque se lanzará hacia ti.

ESCENA 2

Para levantarte rápidamente, sobre todo cuando Andore se lance hacia ti, presiona rápido los botones Y y B. ➡

JEFE KATANA

Con Cody: Agárralo, pero no te le acerques de frente; dale 2 rodillazos y deja presionado el control hacia abajo, para que al soltarse no te toque y repite la jugada.

Con Haggar: Agárralo y dale 2 ó 3 cabezazos y rápidamente ejecuta un pile driver; luego colócate debajo de él. Repite la jugada.

ESCENA 3

⬅ Al llegar a este lugar colócate abajo y al caer los enemigos agarra al de la derecha y lánzalo a la izquierda; rápidamente toma la espada y no dejes de golpear velozmente.

JEFE EDI-E

Al llegar golpea rápidamente presionando el control hacia ↑ó↓para jalarlo; repite la jugada pero fíjate en su energía, porque cuando se vea la barra amarilla él se alejará y disparará. Por eso no dejes que se alinee contigo a menos de que esté lo suficientemente cerca para agarrarlo y lanzarlo (si te falta energía toma el chicle que deja Edi-E en el piso). ➡

ESCENA 4

Cuando llegues al lugar donde aparecen varios "Holly Wood" y "El Gado", colócate como indica la foto y jálalos hacia la izquierda. Manténlos fuera de la pantalla. ➡

JEFE ABIGAIL

⬅ Al llegar con él agárralo, dale 2 cabezazos o rodillazos y lánzalo lejos de ti; entonces quédate en tu lugar y golpea rápidamente dejando el control presionado hacia ↑ó↓.

Si corre hacia ti, lo golpeas y lo jalas, pero si el jefe se pone rojo espéralo y lo recibes con una patada voladora. Repite la jugada y recuerda mantenerte alejado del jefe. ➡

ESCENA FINAL

⬅ Tú puedes cubrirte la espalda pegándote a la pared, tambos, llantas o columnas y golpeando hacia el lado contrario.

Al llegar con el Jefe, agárralo y dale 3 cabezazos o rodillazos; manténte desalineado con respecto a él y repite la jugada. Si fuera necesario lánzalo contra los enemigos. ➡

el taller de LUIGI

Precios de servicios y reparaciones del Nintendo (NES)

- Reparación mayor a la consola $120,000.00
- Reparación menor a la consola $30,000.00

Accesorios (NES)

Controles no muy dañados	$30,000.00
Controles muy dañados (Cambio total)	$60,000.00
R.F. Switch por Skable	$30,000.00
A.C. Adapter (reparación)	$30,000.00
Limpieza de cartuchos	sin costo
Pistola (reparación)	$60,000.00

Precios de reparación del Súper NES

Reparación mayor	$240,000.00
Reparación común	$120,000.00
Reparación menor	$60,000.00
Controles a cambio	$85,000.00
Controles a reparación	$40,000.00
Limpieza de cartuchos	Sin costo

Todos nuestros precios incluyen I.V.A

Precios sujetos a cambio sin previo aviso.

Precios de accesorios

A.C. Adapter	$60,000.00
R.F. Switch	$60,000.00
Controles	$60,000.00
Cartucho Action Set	$119,840.00
Cartucho Power Set	$159,792.00
Control de Súper Nintendo	$85,000.00

Precios de reparaciones del Game Boy

Reparación mayor	$120,000.00
Reparación menor o limpieza (incluye mica)	$60,000.00
Cambio de tapa delantera y trasera	$60,000.00
Cambio de mica	$15,000.00
Tapa de porta pilas	$15,000.00

C.ITOH & CO. de México, S.A. de C.V.

LUIGI

EXPERTO EN SERVICIO

Reforma 250 2°Piso
despacho 209 Col. Juárez
Tels: 208-1023 208-4057 208-2864

analizando a:

FERRARI

GRAND PRIX

A todos aquellos fanáticos de la Fórmula-1 les interesará saber que Acclaim ha puesto a la venta el juego Ferrari G.P. Challenge, donde tendrás que conducir uno de los coches más veloces y avanzados del mundo.

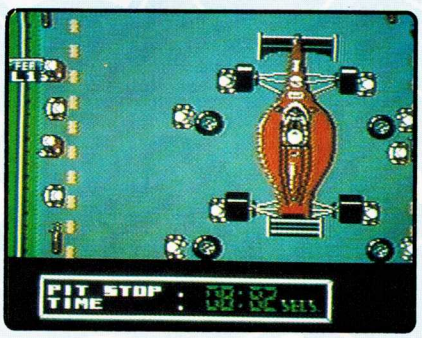
Cuidado con el aceite en la pista, causará que pierdas el control.

Una vez decidido a llevar a la victoria esta súper máquina, tu objetivo será participar en los 16 circuitos internacionales -incluyendo México-, primero en pruebas de calificación y luego en la arrancada oficial. Obviamente que tu puntuación dependerá del lugar que ocupes al final de cada evento y la suma total de los puntos ganados definirá tu posición en el ranking mundial.

Algo súper interesante es que los obstáculos de cada pista son diferentes, por lo que tu plan de ataque al rebasar o tomar curvas deberá checarse con tu velocidad y posición dentro de la carrera.

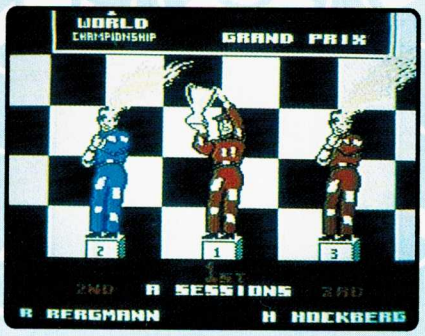
Es importante observar las indicaciones de la radio y el retrovisor.

Cuando te encuentres compitiendo no será nada raro que otros rivales traten de impedir que los rebases (sobre todo los que van en los tres primeros lugares), así que ponte abusado porque cada que choques tu auto se irá dañando y te verás obligado a hacer una parada obligada en los pits, cosa que no sucede con los autos controlados por tu Nintendo.



Para tomar las curvas es mejor desacelerar que frenar.

Al iniciar cada competencia deberás elegir entre usar un auto automático y uno de velocidades; te recomendamos el de 3 velocidades, ya que es más rápido (335 km/h) y tiene un arranque más potente.

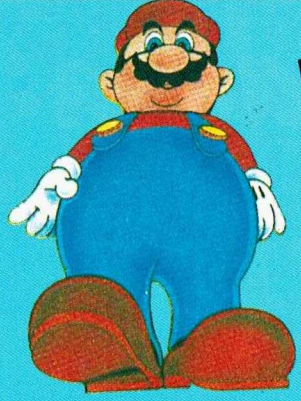


No podía faltar el festejo con Champagne por parte del vencedor.

Ferrari G.P. Challenge tiene la opción de password, lo que te permitirá guardar los puntos obtenidos y la posición en el ranking mundial.

¿Podrás vencer en los 16 circuitos internacionales?

En este cartucho te ayudará mucho el contar con un control turbo, pues para cambiar llantas en zona de pits deberás apretar repetidamente los botones A y B de tu control pad.

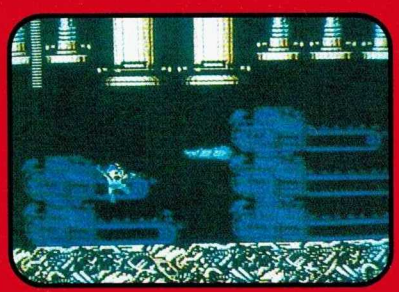


Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

FAVORITOS

1.-T.M.N.T. III



2.- MEGA MAN 4

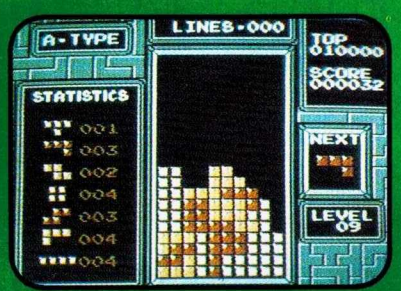
3.- BART VS. THE WORLD

4.-TINY TOON ADVENTURES
5.-NINJA GAIDEN III
6.-SUPER MARIO BROS. 3
7.-TALE SPIN
8.-BATTLETOADS
9.-LOLO 3
10.-PAPER BOY 2

CLASICOS

1.- NINJA GAIDEN II

2.- SUPER MARIO BROS. 2



3.- TETRIS

4.-RESCUE RANGERS
5.-DR. MARIO
6.-CASTLEVANIA III
7.-SUPER C
8.-GOAL!
9.-SUPER C
10.-RAD RACER

SUPER NES

1.- STREET FIGHTER II

2.-ZELDA III

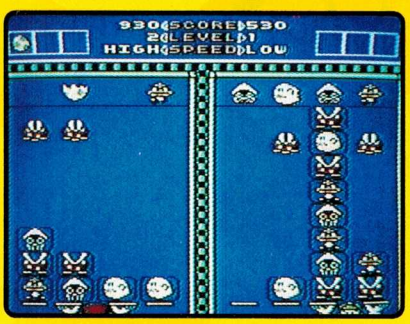
3.- CONTRA III

4.-SUPER ADVENTURE ISLAND
5.-WWF WRESTLEMANIA
6.-F-ZERO
7.-CASTLEVANIA IV
8.-FINAL FIGHT
9.-SUPER SOCCER
10.-SUPER SMASH TV

analizando a:

YOSHI

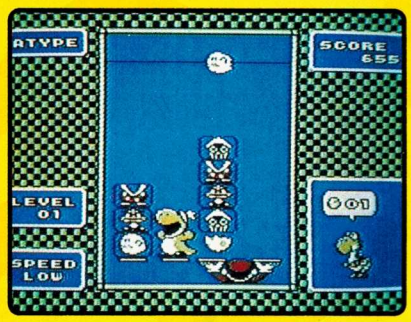
Nintendo no ha dejado -ni lo hará- de sacar cartuchos para el NES, y la prueba de ello la tenemos en este juego de habilidad y destreza en el que la estrella principal es Yoshi; el dinosaurio amigo de Mario y Luigi y cuya adaptación del personaje de 16 a 8 bits se basó en juegos como Tetris y Dr. Mario.



En 2 players podrás castigar a tu contrincante.

El juego se desarrolla de la siguiente manera: de la parte superior de la pantalla irán cayendo conocidos enemigos como Goombas, Venus Piranha, Boos y Octos, además de mitades de cascarones de huevo; con estos últimos deberás encerrar enemigos, es decir, poner una arriba y otra abajo, y entre más enemigos encierres al mismo tiempo más grande será el Yoshi que aparezca para darte puntos.

También podrás desaparecer enemigos si encimas a dos similares. Recuerda que además podrás unir las mitades del huevo, pero tu Yoshi será muy pequeño. Para lograrlo deberás mover con mucho sentido, y en ocasiones con mucha rapidez, las plataformas que se encuentran en la base de la pantalla.

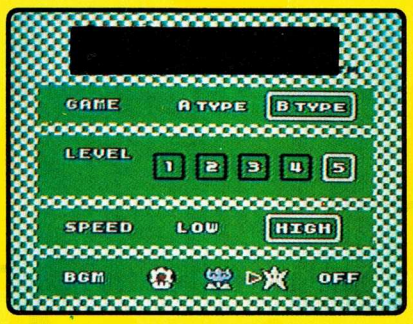


Desaparece enemigos antes de que se apilen y tapen la parte superior.

Con un display de Yoshi y Mario verás tus puntos y tiempo.

Yoshi se dividide en: A type y B type. En el primero iniciarás con la pantalla vacía y la meta es lograr el mayor número de Yoshis y puntos desapareciendo los pequeños monstruos. En el segundo tipo de juego empezarás con varias líneas de enemigos y tu objetivo será limpiar la pantalla de ellos, juntándolos de 2 en 2 y desapareciéndolos con los huevos de Yoshi; con esto obtendrás muchos puntos.

También tendrás la opción de elegir el grado de dificultad y el jugar sin música o con 3



Aquí eligirás la opción que prefieras.

diferentes fondos musicales. El poder competir contra otro jugador le da mayor emoción al juego, pues así se verá quién acaba primero o a quién se le llena la pantalla, aparte de que el que logre jugadas "haciendo" Yoshis castigará al otro jugador enviándole monstruos extras y dificultándole más su juego.

Al desaparecer todos los personajes en modo B, terminarás el nivel.

Pon la parte de abajo de un huevo en una plataforma vacía, así podrás poner ahí todas las criaturas que te estorben en tus otras 3 plataformas, para luego poner la parte de arriba del huevo y desaparecerlos de un jalón.

SUPER CONCURSO SUPER NINTENDO®

Liverpool

C.ITOH & CO.

Después de 5 semanas de emocionantes eliminatorias, el pasado 3 de Mayo se celebró la final del concurso de Super Nintendo organizado por C.ITOH y Liverpool de México.

El objetivo del juego era ver quién podía hacer más puntos en tan sólo 3 minutos, jugando con el cartucho de Super Mario World, y vaya que los participantes nos sorprendieron con su habilidad.

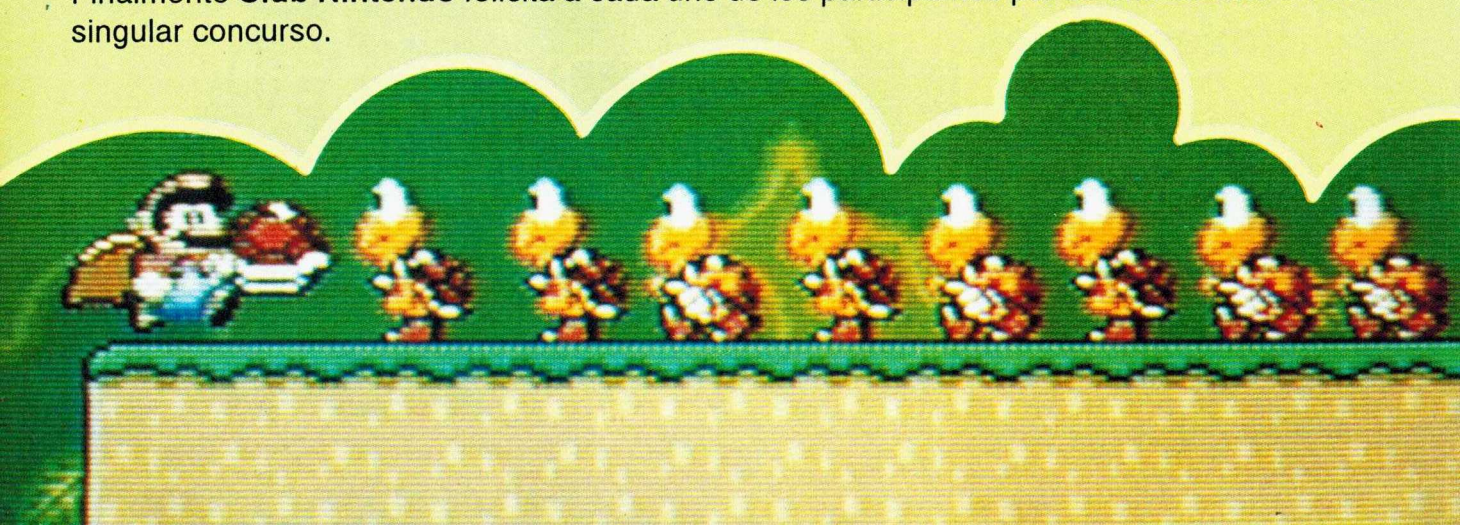
Club Nintendo estuvo ahí para presenciar la gran final y aquí les presentamos los nombres de los ganadores:

1er Lugar Jorge Eduardo Ruíz Díaz (12 años) con 348,750 pts.
2o Lugar Omar Acevedo López (21 años) con 325,750 pts.
3er Lugar Roberto García Heredia (15 años) con 287,450 pts.

Por otra parte, y debido a que el concurso contó con una sola categoría, hacemos una mención especial de **Mónica García Rojas** de 12 años de edad, a quien le tocó participar en un día de eliminatorias en el que se obtuvieron las más altas puntuaciones y sólo por pocos puntos no pasó a la final.

También merecen mención aparte los participantes **Marco Antonio Hughes Espinoza y Sebastián Zavaleta Guerra**, quienes a pesar de sus 4 años de edad dieron batalla a experimentados videojugadores.

Finalmente **Club Nintendo** felicita a cada uno de los participantes por su entusiasmo en este singular concurso.



el control de los

VIDEOJUEGOS

Por: SPOT y AXY

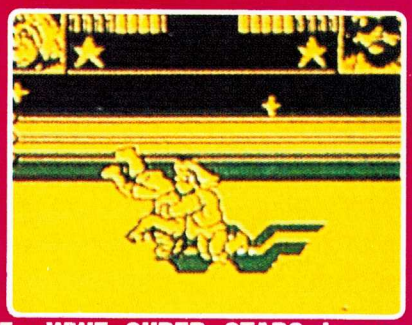
Los videojugadores de los 90's son más diestros día con día debido a que los movimientos en el control de los juegos son cada vez más elaborados.

Seguramente recuerdas el juego llamado PAC-MAN, todo un suceso en su tiempo y que para jugarlo no necesitabas más que las 4 posiciones básicas del control (↑↓←→) mientras que la mayoría de los juegos actuales utilizan más botones y las 8 posiciones del control.

Al hacer una secuencia de movimientos, sacas poderes especiales en STREET FIGHTER II

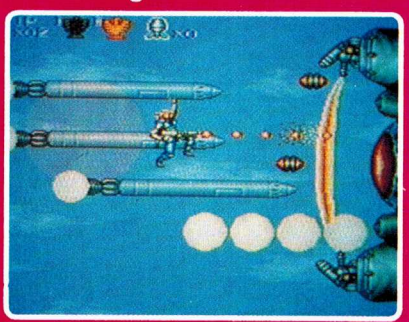
Muchos de los más recientes videojuegos utilizan ciertas combinaciones entre los botones y la cruz del control para crear movimientos especiales. Algunos son muy sencillos como presionar simultáneamente B y → en Super Mario Bros. para encarrerarte y A para brincar y alcanzar lo más alto de la bandera en la meta final.

Otros son mucho más elaborados como los que puedes lograr en Street Fighter II para Súper NES con cada uno de los 8 personajes, combinando los 6 botones (A,B,X,Y,L,R) y las 8 posiciones de la cruz.



En WWF SUPER STARS logras diferentes llaves combinando movimientos.

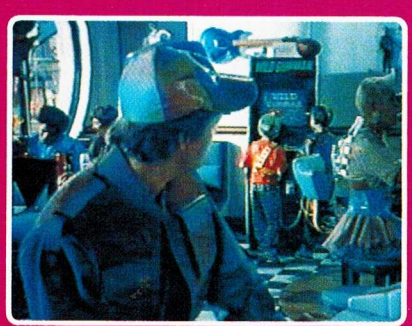
Son tantas las posibilidades en los nuevos Game Paks que incluso hay algunos que al iniciar puedes seleccionar (donde dice options) en qué botón quieres el disparo, en cuál el salto, en cuál los poderes dependiendo de cómo te hayas acostumbrado o más aún ahora que ya salió un control especial de Capcom ideal para jugar Street Fighter II.



En CONTRA III necesitas saber usar 6 botones para dominarlo.

T.M.N.T. III: Dependiendo de los enemigos atacarás con diferentes tipos de golpes.

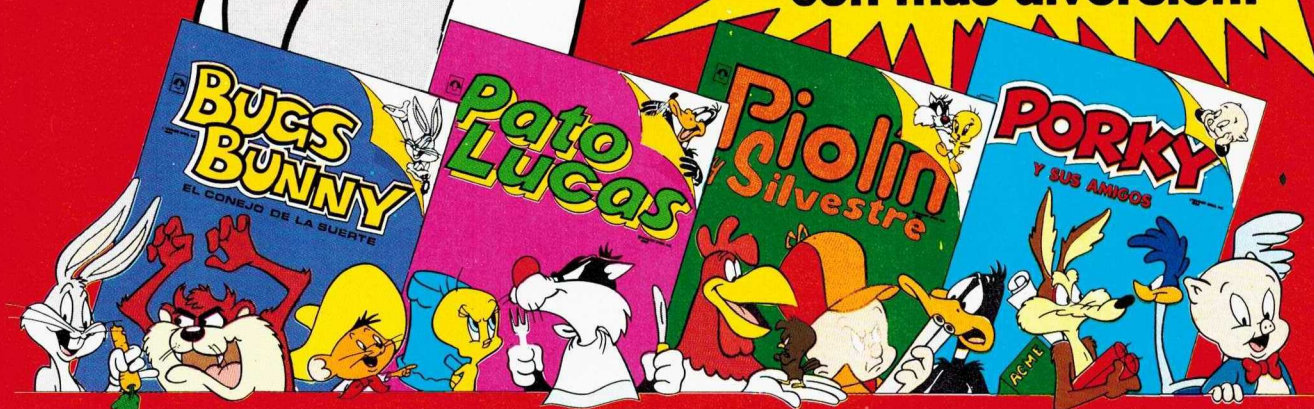
Leído puede parecer muy complicado pero no es así porque seguramente tú has ejecutado muchas de estas jugadas sin pensarlo. Una vez que las conoces y dominas, las realizas automáticamente. Poco a poco todos los videojugadores se han hecho más ágiles manual y mentalmente, lo que hace que se tengan que diseñar otros juegos más elaborados... y así seguirá, no sabemos hasta cuando, aunque en la película Volver al Futuro II ya nos "adelantan" que dentro de 30 años los videojugadores ya no tendrán que usar las manos para jugar ¿será cierto? Lo sabremos en 30 años.



¡TIENES SUERTE, VIEJO!

Ya apareció la más divertida revista para ti...!

¡Pide cada semana una nueva revista con más diversión!



CAPCOM USA, INC. 3303 SCOTT BLVD. SANTA CLARA, CA 95054. STREET FIGHTER II ES UNA MARCA REGISTRADA DE CAPCOM USA, INC. CAPCOM ES UNA MARCA REGISTRADA DE CAPCOM USA.

CLUB

Nintendo®

Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley®

LA REVISTA CON TODO LO INCREIBLE QUE SUCEDE EN EL MUNDO

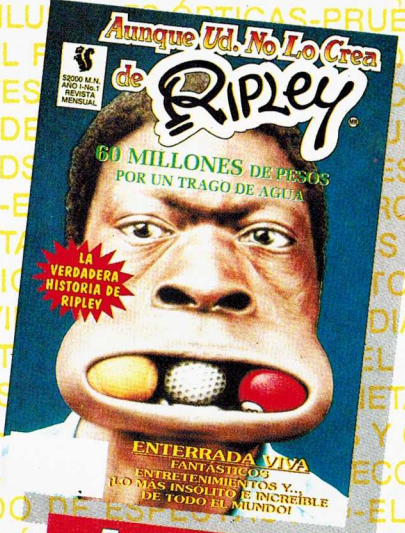
¡AUNQUE UD. NO LO CREA!

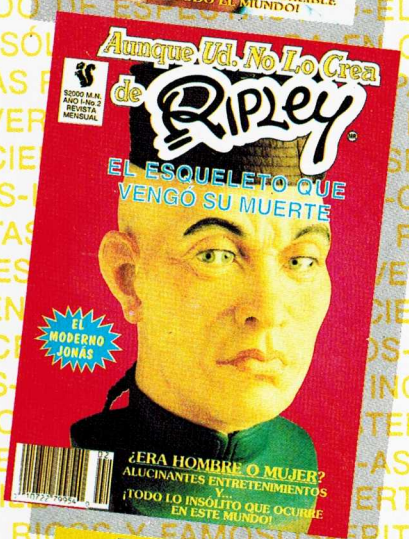
* HECHOS INSOLITOS
* LO MARAVILLOSO
* JUEGOS DE DESTREZA MENTAL
* SORPRENDENTES ANECDOTAS DE LA HISTORIA
* FENOMENOS OVNI
* FANTASTICOS INVENTOS
* EL MUNDO DEL ESPECTACULO
* ASOMBROSAS MARCAS DEPORTIVAS
* ASTROLOGIA...

¡Y MUCHO MAS!

Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley®

DE VENTA CADA MES EN PUESTOS DE PERIODICOS Y TIENDAS DE AUTOSERVICIO.





MARIADOS

SUPER NES NES GAME BOY

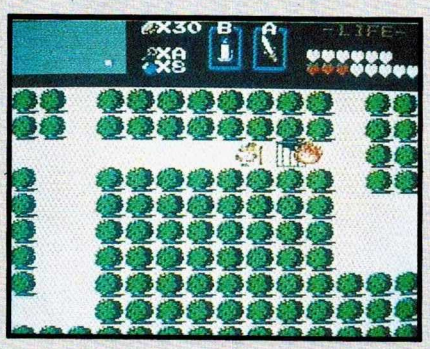
ZELDA

¿Cómo paso al Goriya del nivel 7 que dice "Grumble Grumble"?

Lo que se oye que le ruge es la panza; si le das la carne te dejará pasar, pero ve por otra carne y pónsela a los otros goriyas que encontrarás en el camino para que se entretengan mientras los eliminas.

Por más que busco no encuentro el nivel 8 de Zelda (Primer reto). ¿Podrían indicarme ustedes dónde está?

Quema con la vela el arbusto que indica la foto.



FINAL FANTASY II

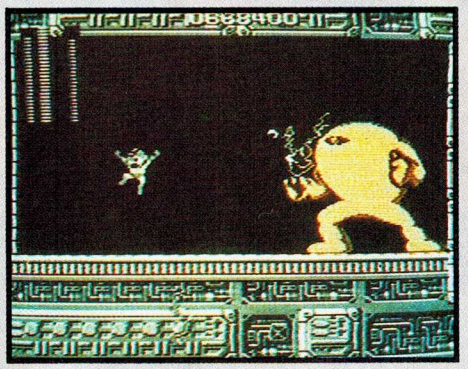
¿Cómo puedo vencer a las hermanas Sandy, Cindy y Mindy?

Estas hermanas elaboran un ataque llamado Delta 3, que consiste en poner una pared en Cindy; una técnica para enfrentarlas es manteniendo a Cid y a Cecil atacando a Cindy; a Fellah atacando a Sandy con Fire 3, a Yang utilizando Ether 1 en Tellah y Cure 2 en los guerreros que sean dañados. Cuando hayas vencido a Sandy concentra tu ataque con Fire 3 en Mindy, no debes dejar de atacar a Cindy con golpes, ya que si la atacas con magia te la puede regresar.

MEGA MAN

¿Cómo acabo con el cíclope de piedra, ya que al pasar de un lado a otro me pega y me quita mucha energía?

Este es un enemigo muy duro, la única forma de vencerlo es: una vez que se haya armado dispárale en el ojo con el arma de Elecman (si aprietas Select repetidas veces cuando le estás pegando le quitarás más energía). Quizás lo más difícil es esquivar las partes de su cuerpo; te recomendamos estar lo más lejos posible de él cuando se esté transformando para así tener tiempo de brincar las piezas que vayan muy abajo.



SHADOWGATE

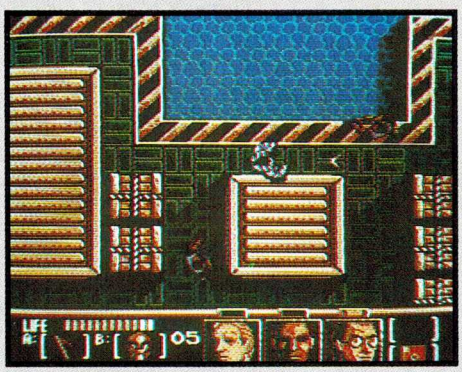
¿Cómo obtengo la llave del esqueleto?
¿Qué pongo en el hoyo de la pared del cuarto del pedestal?

En el siguiente cuarto del esqueleto encontrarás que puedes pasar detrás de las rocas. Ahí golpea la pared y obtendrás 3 gemas en una bolsa. Utiliza una de ellas en el cuarto del pedestal y obtendrás la esfera helada que te servirá para congelar el lago y tomar la llave del esqueleto.
La esfera volverá a servirte, así que usa la antorcha en el agua para tomar de nuevo la esfera helada.

MISSION IMPOSSIBLE

¿Cómo logro pasar el último nivel, ya que cuando venzo al último enemigo, y trato de meterme al siguiente cuarto, se abre una trampa que me regresa casi toda la misión?

Vuelve a pasar todo otra vez; no es sencillo, ya que la mayoría de enemigos que habías derrotado volverán a aparecer (pero no te preocupes,pues también saldrán los maletines de primeros auxilios y los que recuperan armas). Cuando llegues al cuarto donde estaba el General, ahora sí podrás pasar ya que la segunda vez que pases no se abrirá la trampa.



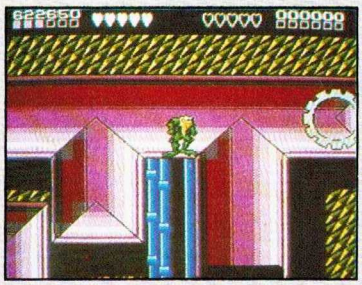
BATTLETOADS

Tengo muchos problemas para pasar el nivel 9 de Battletoads, ya que si no me pico, me aplastan las tuercas o me golpean los patos, ¿me pueden ayudar con tips?

Los pequeños robots disparan rayos o si estás muy cerca de ellos explotan, quitándote toda tu energía; te recomendamos esperar agachado a que disparen y después corre hacia ellos para atacarlos. En el mapa los indicamos con: ( )

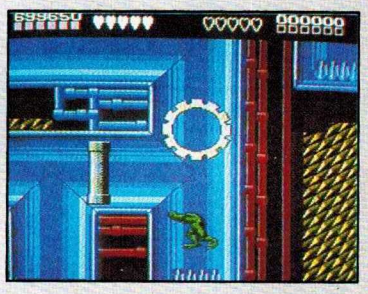
1.- Para no perder en las partes que tomas la hélice, ya sea para ir arriba o descender, los picos siempre deberás esquivarlos en zig-zag (uno a la derecha y otro a la izquierda).

2.- La parte en la que te persiguen las tuercas gigantes puede llegar a ser muy frustrante, es necesario que tengas un buen dominio del control y que corras cuando puedas para tratar de ganar ventaja. Aquí te damos unos tips de supervivencia.



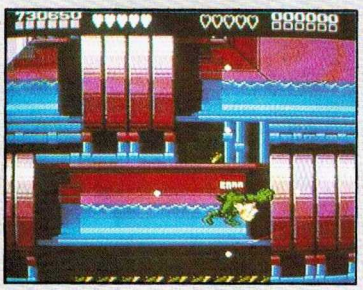
Generalmente, cuando alguna tuerca te siga y encuentres una bajada, al caer deberás hacer tu control hacia el lado contrario del que venías, ejemplo: si vamos corriendo hacia la derecha, a la hora de caer haz el control hacia la izquierda para seguir avanzando; el único lugar donde no haces esto es en la caída que indica la foto.

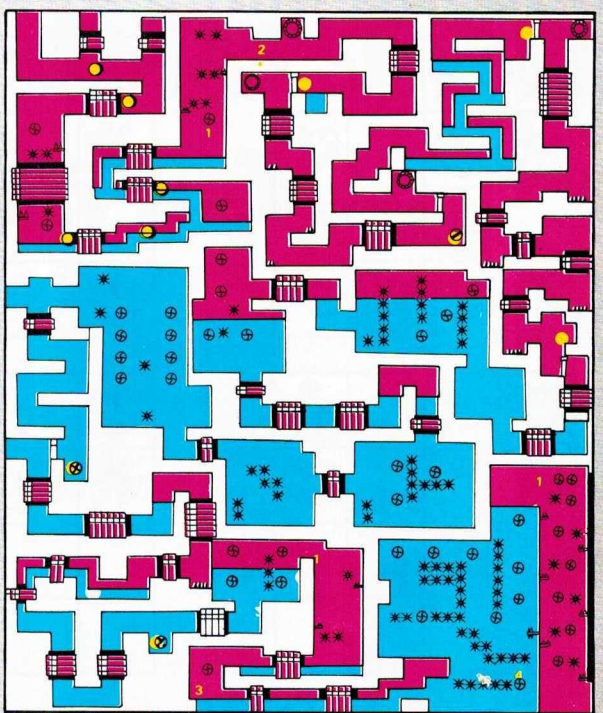
Con un ( ) te indicamos los lugares donde ya no te alcanzará la tuerca; hay unos con indicaciones especiales como son:



( ) Salta antes de que llegue la tuerca.
( ) Como son lugares en los que hay agua, lo recomendable es que comiences a apretar repetidamente el botón de puño para permanecer sin moverte.

3.- Para pasar los patos haz lo siguiente: párate en la parte media del tubo y de ahí salta a los 2 patos; una vez que se esté alejando el segundo dale 5 golpes y el sexto dáselo donde indica la foto. Cuando esté noqueado regrésate corriendo hasta la izquierda y espera a que aparezca el otro pato, bríncalo, pásate corriendo pegado a la derecha y el otro pato ya no estará.



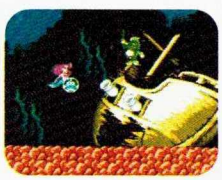


4.- Cuando aparezcan el pequeño pez y el tiburón, regrésate rápidamente a donde se ve de fondo el ventilador, ahí golpéalos y permanece pegando hasta vencerlos, así no te los encontrarás en el camino donde te pueden hacer pasar un mal rato.

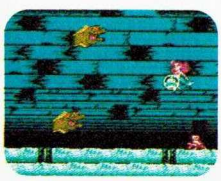
CASTLEVANIA IV

PASSWORDS DE SEGUNDA VUELTA DE SPOT

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.



Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.

Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM
USA

©1991 The Walt Disney Co. © 1991 CAPCOM U.S.A., INC. Nintendo y los sellos oficiales son marcas de Nintendo of America, Inc.

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

ESTE MES LLEGALE A:

STREET FIGHTER II
-The World Warrior-

¡Al fin! El juego casero más esperado de todos los tiempos hace su arribo este mes a México.
Street Fighter II es un juego que a un año 5 meses de su aparición en Arcadias, sigue causando sensación, pues la calidad de su diseño está súper comprobada.
Esta versión contiene todas las opciones del Arcadia, ya que dispone de 16 megas de memoria (la mayoría de juegos tienen 8 megas) con los cuales se incluyeron todo tipo de opciones como los 8 personajes a escoger, la opción de Jugador 1 contra Jugador 2, los movimientos especiales, los jefes finales, bonus rounds y la mayoría de voces. Además debes recordar que el final varía dependiendo con quién lo acabes...
Es así que Capcom, por demanda popular, hace la traslación del mejor juego Arcadia de la historia al único sistema de 16 bits que le hace justicia: el SNES. Este juego no te lo debes perder absolutamente por nada.
Ya no tendrás que buscarlo, porque ahora lo puedes gozar en tu casa.
Street Fighter II... el mejor.

CI

C. ITOH & CO DE MEXICO S. A. DE C. V.

S·O·S

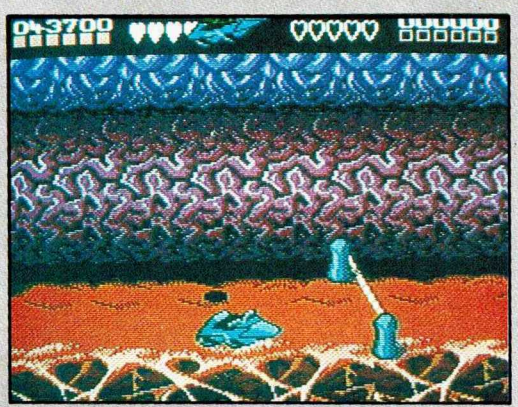
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

SUPER NES NES GAME BOY

BATTLETOADS

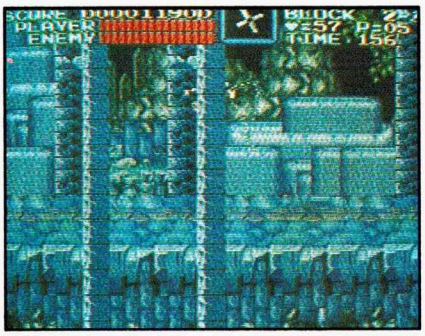
Para dar un gran salto al principio de las motos en la escena 3 (Turbo Túnel) debes brincar las motos para adelantar la pantalla; entonces trata de tomar la moto por la derecha y al mismo tiempo apretar el botón de salto. Si lo haces correctamente saldrás disparado hacia arriba y ahí permanecerás por algunos segundos.



CASTLEVANIA IV

Vidas Gratis

En el camino podemos encontrar lugares donde nos dan vidas, aquí te presentamos 2 de ellos: En el bloque 2-3, cuando llegues a los pilares que te cubren, brinca y da un latigazo alto en el segundo pilar para encontrar una vida.



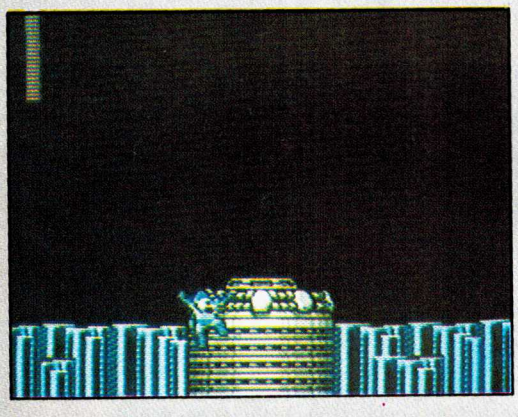
En el bloque 6-3, antes de llegar al enemigo, golpea la pared anterior a la escalera y ahí aparecerá una vida.

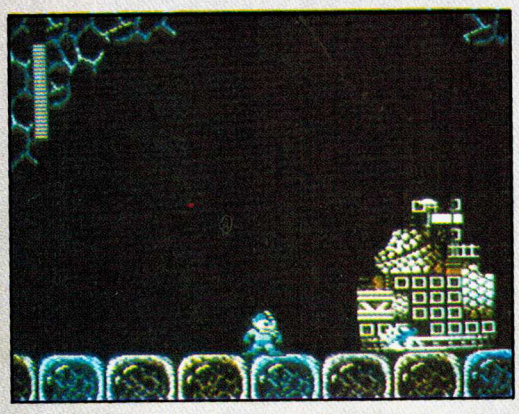
Energía

En la escena 9 la energía escasea para obtenerla gratis lo que tienes que hacer es que los cofres de tesoros se abran y cierren más de 250 veces, lo puedes hacer caminando de un cofre a otro donde haya 2 ó más cofres juntos o brincando donde nada más haya uno.

MEGA MAN III

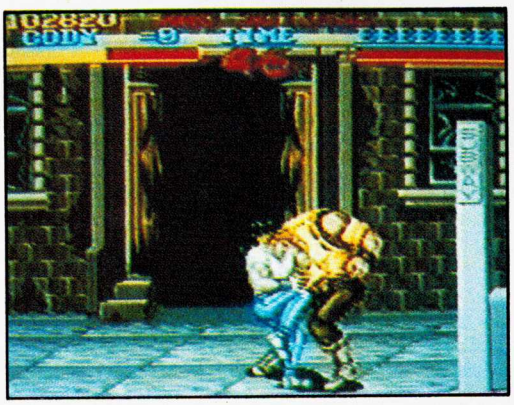
En la escena de Gemini Man y usando el truco para saltar más alto, brinca antes de llegar con Proto Man, así caerás por donde él sale, pararás la música de esa parte de la escena y verás a los pingüinos deformados extrañamente.





FINAL FIGHT

Cuando hayas acabado el juego espera a que aparezca la pantalla que dice: "Thank you for your playing...", entonces presiona y mantén los botones L y R. Luego cuando empiece a salir la historia y el mapa presiona Start para ver la pantalla de los récords; presiona una vez más Start y cuando veas el nombre del juego en escala suelta los botones. Ahora empieza otro juego y cuando llegues con los jefes verás que sus nombres cambian cada vez que los golpeas.



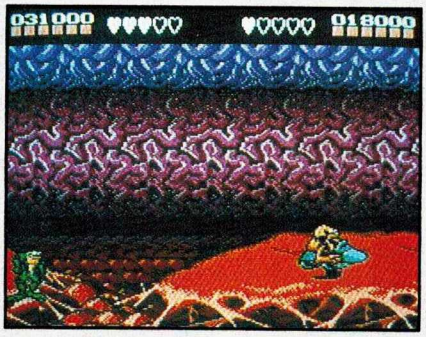
TOP GEAR

Con estos passwords podrás empezar en diferentes carreras y categorías:

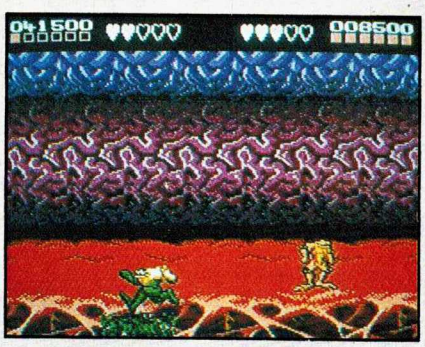
Amateur	Professional	Champion
Moonbath	Four_meg	Educate_
Gear_box	Legend_ _	Oilcloth
Car_park	Theworld	Wreckage
Road_hog	Letsrace	Caracole
Emulator	Alchemy_	Epyllion
Analizer	Looper_ _	Glucagon
Horizons	Seasonal	Keelson

BATTLETOADS

Este es un truco muy curioso que se realiza con 2 jugadores en la escena 3: Cuando estén en la isla antes de tomar las motos, uno de los jugadores debe pararse lo más cerca de la orilla posible mientras el otro jugador avanza y toma una de las motos.



Ya que uno de los jugadores haya tomado la moto el otro se debe dejar caer al vacío.
En ese momento pasarán cosas muy extrañas en la escena, dependiendo de qué jugador haya sido el que se dejó caer y qué otras jugadas hicieron; este truco es para conocer un defecto chistoso del juego.



NOEL RODRIGUEZ SALVADOR

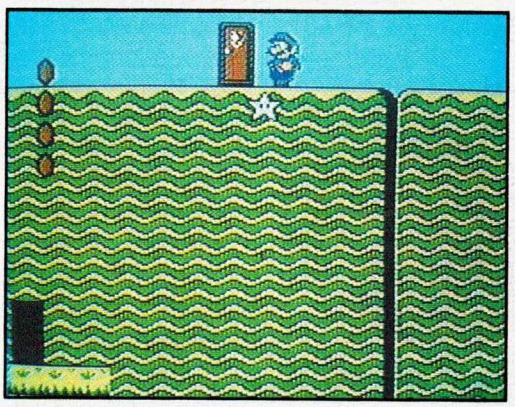
S·O·S

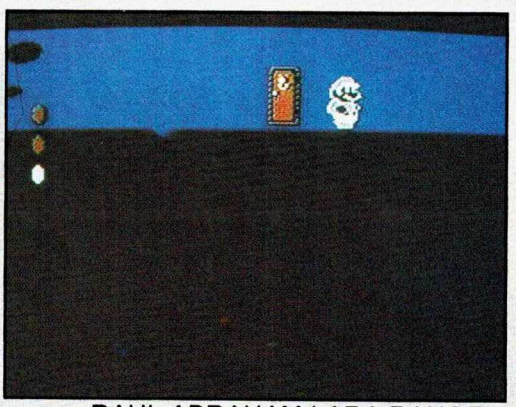
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

SUPER MARIO BROS 2

Para hacer que la música que se escucha cuando tomas la estrella se quede hasta que pierdas o termines la escena, debes hacer lo siguiente: cuando tomes las 7 cerezas que hacen salir la estrella de invisibilidad y tengas una poción que te lleva al mundo invertido, tira la poción para que aparezca la puerta, toma la estrella y métete al mundo invertido. Permanece ahí hasta que se acabe el tiempo y al salir seguirás escuchando la música clásica de la serie de Marios.





RAUL ABRAHAM LARA RANGEL/
LEOPOLDO LARA CALDERON

STREET FIGHTER II™

COMPETITION JOYSTICK

CAPCOM

Capcom diseñó un control que sirve para cualquier juego, pero muy especialmente para Street Fighter II. El control consta de Joystick y 6 botones de acción con opciones de turbo. Además está diseñado para ejecutar las sofisticadas jugadas de Street Fighter II que son más dificiles de hacer en el Control Pad normal. Así este Capcom Competition Joystick ayudará a qué el juego sea lo más similar posible a la acción Arcadia.
Una cosa importante es que el Joystick para el Súper Nintendo también es compatible con el Nintendo de 8 bits. Por separado podrás adquirir un aditamento para usarlo a control remoto.

Fireball

Dragon punch

Dragon punch

Fireball

RYU

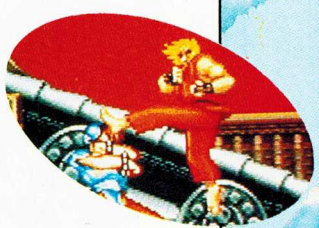
Hurricane kick

Fue alumno del maestro Sheng Long; frío y calculador, Ryu siempre está buscando probar sus habilidades ante cualquiera, en distintas partes del mundo.
Movimientos especiales: Fireball, Dragon punch, Hurricane kick.

KEN

Fue el otro discípulo del maestro Sheng Long; el último año dejó deteriorar sus habilidades y sólo el reto de Ryu ha hecho volver su espíritu combativo.
Movimientos especiales: Fireball, Dragon punch, Hurricane kick.

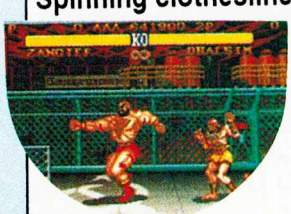
Hurricane kick



ZANGIEF

Se podría pensar que entró al torneo por respeto a su país, pero... ¿qué se podía esperar de alguien cuya diversión es pelear con osos?
Movimientos especiales: Spinning clothesline, Spinning pile driver.

Spinning clothesline

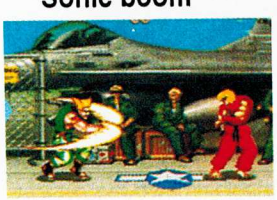


Spinning pile driver

GUILE

El busca vengar la muerte de su copiloto y amigo Charlie. Guile es exmiembro de una élite de fuerzas especiales.
Movimientos especiales: Sonic boom, Flash kick.

Sonic boom



Flash kick

THE WORLD WARRIOR

Capcom introduce a tu hogar el más poderoso videojuego.
Street Fighter II para Súper Nintendo es un juego fenomenal que marca un gran avance en videojuegos caseros; sus 16 megas hacen de este cartucho el de más memoria.
Tú puedes escoger uno de los 8 peleadores de diferentes lugares del mundo, para demostrar quién tiene la fuerza, la habilidad y coraje para retar a los misteriosos maestros.
Cada peleador tiene diferentes habilidades y movimientos especiales, pero se necesita algo más que saber ejecutar todos los golpes para obtener el título de "Guerrero Mundial".
Aquí puedes jugar contra la computadora o contra otro jugador; también tiene la opción de cambiar la dificultad cuando juegas contra la computadora, desde nivel 0, que es fácil, hasta el nivel 7. El nivel de dificultad determina el final al terminar el juego.
Además puedes seleccionar que el juego sea con límite de tiempo o hasta que un jugador sea vencido y escoger en qué botones quieres las patadas y golpes.

HONDA

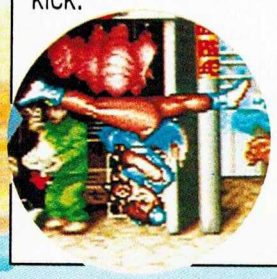
El fue entrenado desde pequeño y ahora es un gran campeón de Sumo; es rápido y extremadamente poderoso.
Movimientos especiales: Hundred hand sand, Sumo head butt.

BLANKA

Se sabe muy poco acerca de este bizarro peleador. Por años, los nativos han reportado ver a un hombre mitad bestia en la selva, pero hace un año que la bestia aparece en ciudades de Brasil y reta a cualquier luchador que se pare frente a él.
Movimientos especiales: Electricity, Rolling attack.

CHUN LI

Cuando está compitiendo en el torneo ella piensa que uno de los grandes maestros participantes es el responsable de la muerte de su padre.
Movimientos especiales: Lightning kick, Whirlwind kick.



DHALSIM

Durante su vida Dhalsim consiguió con éxito unificar su mente, cuerpo y alma, a través de la disciplina del yoga. Hoy,mientras se acerca a su meta, debe probarse a sí mismo su destreza.
Movimientos especiales: Yoga fire, Yoga flame.

Escenas de Bonus

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

¡Al fin! El sueño dorado de Krusty el payaso se ha realizado. Construyó una casa de diversiones en Springfield, pero justo antes de inaugurarla un grupo de ratones se introdujeron y comenzaron a causar todo tipo de desmanes como roer paredes y, por supuesto, espantar a todas las mujeres. Krusty decide erradicarlos con la ayuda de sus amigos; lo único que tiene que hacer es lograr que los ratones marchen hacia las trampas para ellos que están estratégicamente colocadas.

Termina rápidamente una escena y obtendrás puntos por tiempo.

Para todos aquellos que querían un juego con la lógica de Lolo y la habilidad de la serie de los Marios, aquí está Krusty's Super Fun House, que es un juego muy divertido. Krusty debe hacer que los ratones avancen hacia las trampas que son operadas por: Bart, Homero, Sideshow Mel y Corporal Punishment, quienes se encuentran en techos, laberintos y todo lugar nada atractivo para los ratones, así que Krusty se debe valer de todo tipo de objetos como cuadros, tubos y ventiladores para hacerlos llegar a las trampas.

Si haces mal una jugada tendrás que apretar Select como" último recurso".

La casa se divide en 5 secciones con más de 60 escenas en total. Cada que pases todas las escenas de una sección ganarás el derecho de entrar a la siguiente y obtendrás un password para así empezar en la que te hayas quedado.

¡Ten cuidado! Si caes de una gran altura también causarás daño a Krusty.

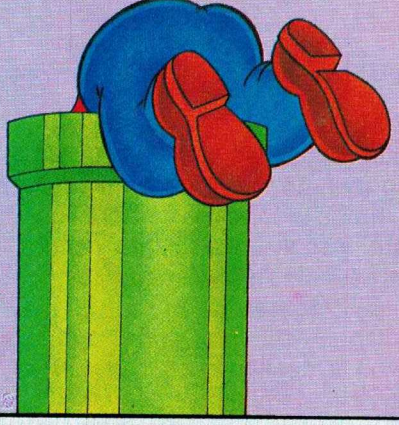
Este juego tiene gráficos padres (algunos muy extraños), música chistosa y para los que gustan de trabajar en silencio tienes la opción de que con el botón L puedes quitar el sonido y con el R ponerlo de nuevo.

Hay bloques a los que sólo pateando puedes moverlos.

Además de hacer llegar los ratones a las trampas, tienes que buscar objetos Krusty que encuentras en lugares muy apartados y custodiados por enemigos como víboras, aliens, pájaros gordos y ¡cerdos voladores!

Las escenas se vuelven cada vez más complicadas, así que si terminas rápidamente la primera sección no pienses que así de fácil vas a acabar todo el juego. Hay niveles que requieren de una gran lógica y habilidad manual para sobrevivir.

Si no sale candado al salir de una escena quiere decir que no la completaste toda.



¿Qué hay dentro de...?

Acclaim® entertainment, inc.

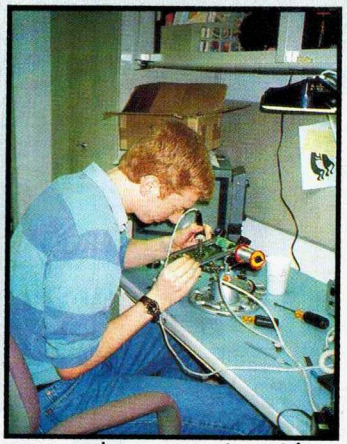
Club Nintendo viajó a Oyster Bay, Nueva York para visitar las oficinas centrales de Acclaim Entertainment, Inc. Como te habrás dado cuenta Acclaim, uno de los licenciatarios más activos de Nintendo, edita, comercializa y distribuye productos para Nintendo, Súper Nintendo y Game Boy.

Rob Leingang y Tyrone Miller

Acclaim fue la primera compañía norteamericana independiente en editar un juego compatible con Nintendo en nuestro continente. Hace poco más de 2 años adquirió la compañía LJN Toys y con ella el derecho de lanzar 5 títulos adicionales al año para el NES.

Sus operaciones empezaron en 1987 comercializando y distribuyendo software para el Nintendo bajo licencia de Nintendo of America Inc. En Agosto de ese año Acclaim lanzó su primer título para Nintendo, Star Voyager™, seguido por 4 títulos más incluyendo World Runner™, uno de los primeros juegos de Nintendo en 3a. dimensión, y el súper exitoso Tiger Heli™.

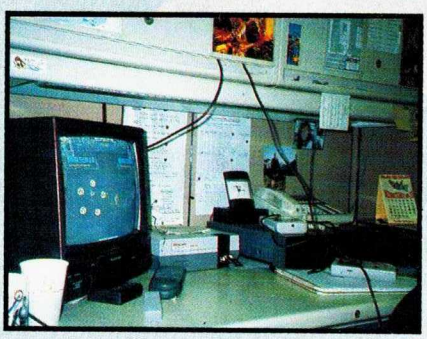
La atmósfera cordial en la que se trabaja en Acclaim es contagiosa. Por supuesto que algo de lo que más nos interesaba conocer era a los consejeros y programadores, así como los jugadores profesionales que tiene Acclaim para analizar los Game Packs.



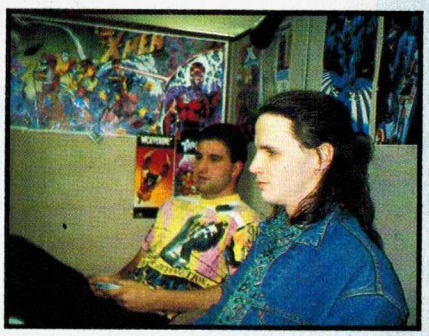
Jonathan Gross preparando juegos prototipo para Club Nintendo.

La organización es excelente pues los analistas y programadores trabajan con gran libertad y camaradería ¡muy a gusto! Ahí saludamos a Tyrone Miller quien participó en el diseño del juego Súper Smash T.V. y a Rob Leingang, también extraordinario jugador, excolaborador de la revista Nintendo Power.

Jonathan Gross se puso a trabajar de inmediato y nos preparó juegos prototipo de Krusty's Super Fun House, para Súper NES, Ferrari G.P. Challenge para NES y NBA All Star Challenge para Game Boy, con el objeto de que los analizáramos y te informáramos sobre estos 3 nuevos juegos que muy pronto podrás disfrutar.



Super Smash T.V. jugado por 2 expertos de Acclaim. Tom Radmacher y Joe Libertella.



THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST™

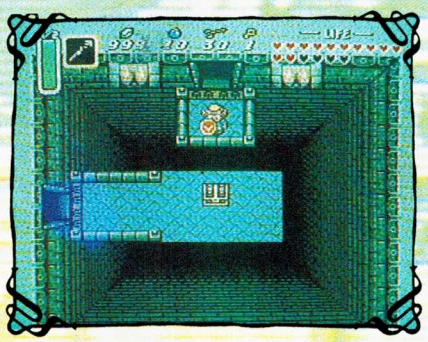
La leyenda de Hyrule cuenta de un Poder Mágico guardado en lugar secreto en la Tierra Dorada por siete hombres sabios. Esto pasó ya hace tiempo y ahora un mago llamado Agahnim apareció en Hyrule al momento en que los descendientes de los siete sabios empezaron a desaparecer, Cuando la princesa Zelda también se desvaneció. Así empieza la nueva aventura de link en la que tendrás que viajar a través de los 2 mundos - el de la luz y el de la obscuridad - para llegar otra vez con Ganon.

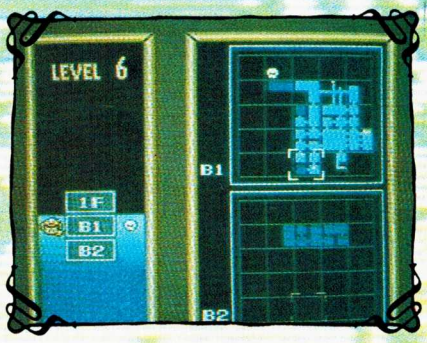
Una vez que tengas la flauta podrás viajar a 8 distintos lugares en el mundo de la luz.

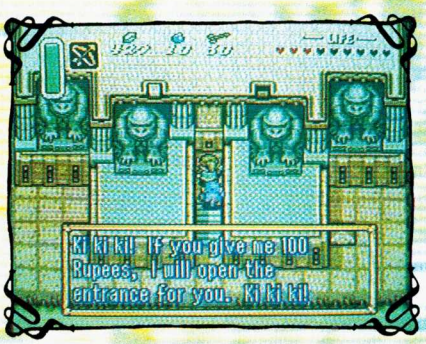
Sólo con el libro podrás abrir este castillo para recuperar uno de los 3 pendientes con los que te ganarás la espada maestra.

Sólo podrás nadar en aguas profundas con las aletas que Zora vende ¿le pagarías 500 rupias?

Mantén bien ubicada tu posición en cada castillo para no perderte y no dejar de visitar ningún cuarto, pues puedes dejar valiosos tesoros.







Cuando creías que ya habías destruído a Agahnim es cuando empieza tu verdadero y más difícil reto: explorar el mundo de la obscuridad, siete castillos donde se encuentran los 7 cristales que encierran a los hombres sabios.

No olvides traer siempre unas rupias... nunca sabes cuando tendrás que pagar por información o por ayuda.

Si tú como nosotros fuiste uno de los muchísimos apasionados jugadores de 2 grandes clásicos de Nintendo - Zelda y Link - seguramente no te podrás perder este súper juego que aprovecha las cualidades del Súper Nintendo, rotación, escala, colorido, gráficos detallados, grandes enemigos, mucha acción, nuevos movimientos y una música y efectos excepcionales, enmarcados en una aventura de sorprendente creatividad que pondrá a prueba tu habilidad en el control y tu mente, tanto para deducir los problemas que te presentan como para recordar lugares clave o laberintos.

El Mundo de la Luz.

Siempre mantén una vista general de los lugares donde estás para llegar a lugares que pensabas inalcanzables.

El espejo es tu conexión entre el mundo de la obscuridad y el de la luz. Los warps te llevan a la inversa. Este tip es vital para llegar al tercer castillo en que se guarda el pendiente.

Cuando tengas el medallón Quake, congela a tus enemigos y dales con el martillo. Te darán botellas para rellenar tu magia.

¡Hola, mano! En el mundo de la obscuridad ningún ser humano conserva su apariencia natural; todos ellos te darán información valiosa, a veces desinteresada, a veces por unas rupias.

Agahnim parece invulnerable. Ninguna arma lo daña. Sólo su propio poder podrá destruirlo.

Si quieres obtener la información gratis, al empezar a jugar ve a que te lean la fortuna y aunque te quiten el dinero no te preocupes. Pon Reset; así sabrás su consejo y empezarás con las mismas rupias que tenías.
Este tip te ayudará también para investigar muchas otras cosas sin perder lo que tienes, pero cuidado... si en ese mismo juego lograste algo, también lo perderás.

SPOT

Siempre es bueno que por unas cuantas rupias te lean la fortuna. Gracias a sus consejos prodrás avanzar.

Ganon en 16 bits.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV TURTLES IN TIME

No sólo las tortugas trabajan en equipo, también los enemigos han aprendido a hacerlo.

Todos en Nueva York esperaban ver el noticiero del canal 6 en el que Abril O'Neil daría la reseña de un importante suceso en la Estatua de la Libertad, cuando de repente el gigantesco robot de Krang tomó la estatua y la llevó con rumbo desconocido.

Animation o Comic .
Tú eliges el estilo de los gráficos.

Las tortugas, que se encontraban viendo la televisión, no perdieron detalle de todo esto e inmediatamente fueron al rescate; lo que no sabían es que esto era una trampa de Shredder para mandar a estos verdes héroes a un largo viaje... por el tiempo.

Esta autopista del futuro puede ser un gran problema.

Konami, que es una empresa que ya ha adquirido una gran experiencia en hacer juegos para Súper NES, nos ofrece ahora una adición más a la serie de estos héroes del caparazón, cuyo debut en 16 bits no pudo ser mejor.

Un barco ataca y las maderas del piso están flojas; vaya que hay problemas.

Las tortugas esta vez deben luchar a través de 10 escenas del pasado, presente y futuro, todas llenas de acción (y de enemigos... claro está). Al final de cada escena encontrarás viejos y conocidos enemigos como Bebop, Rocksteady y Baxter Stockman, que han vuelto por más; también enfrentarás nuevos enemigos como: Slash, King Rat, Pizza Monster y Metal Head.

La acción es rápida y sin descanso, ya que los enemigos te atacarán con todo tipo de armas; la animación de todos los personajes es muy buena, muy bien definida y tiene miles de detalles, como cuando arrojas a un Foot Soldier y da la impresión que se va a salir de la pantalla.

Dos jugadores podrán acompañarse para defenderse de todo tipo de enemigos y escoger a su tortuga favorita al principio del juego. Cabe señalar que cada tortuga tiene su propio estilo de ataque y diferentes movimientos y poderes especiales, así que sólo es cuestión de buscar la que más te guste.

Un muy buen entrenamiento y práctica de golpes puedes lograr en Versus Mode.

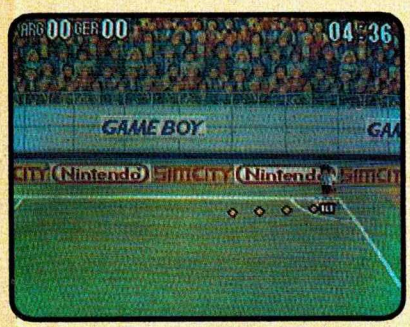
Además incluye otro tipo de variantes de juego como el de jugador vs. jugador y para los que no les gusta ayudarse el Time-Trial, en el cual probarás qué tan rápido eres deshaciéndote de todos los Foot Soldiers que aparezcan en tu camino.

T.M.N.T. IV es un juego que reúne lo mejor de sus antecesores... y más.

Ahora sí, ¡Cowabunga! y a jugar.

SUPER SOCCER

Nintendo sigue ampliando su número de cartuchos para el Súper NES. Esta vez te vamos a hablar de uno que seguramente te dejará con la boca abierta.



En los tiros de esquina podrás cambiar el ángulo del "disparo".

El sistema de rotación y escala ha tenido muchos usos entre los fabricantes de juegos, pero no como en este juego de fútbol, ya que la perspectiva que tienes es como si estuvieras dentro del terreno de juego, pues al lanzar pases o tirar, la perspectiva del juego cambiará.

Ten cuidado al quitarle el balón al contrario o el arbitro te expulsará.

Al principio de cada encuentro podrás escoger diferentes tipos de posiciones de juego, dependiendo si tú eres un jugador netamente ofensivo o si te gusta jugar a la defensiva.

Esta es la gran variedad de formaciones que tiene el juego.

Escoge entre 16 equipos, todos de nivel internacional como Brasil, Argentina, Alemania y Francia, por sólo mencionar algunos; con diferentes características de ataque, defensa y velocidad.

De tu cuenta corre que tu portero se luzca ...o haga el ridículo.

El cartucho tiene 2 tipos de modo de juego: exhibición y torneo; en exhibición será sólo un partido y en torneo podrás competir contra los demás equipos; además, en esta opción cuentas con un singular password de flechas para comenzar en el partido que te hayas quedado.

En Super Soccer también pueden participar 2 jugadores a la vez, ya sea entre ellos o los 2 contra la computadora, en exhibición o en torneo.

También tiene serie de penalties, en competencia contra la computadora ó 2 jugadores en competencia entre ellos.

Una gran diferencia en este juego es que no solamente se ve bien, sino que también el control es muy bueno, y eso lo comprobarás cuando lo juegues. ¡Es un juego súper recomendable!

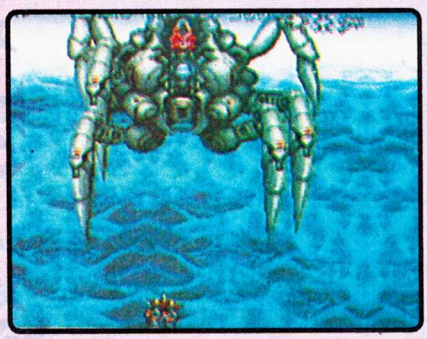
Para entrar al modo de juego para expertos, solamente coloca el siguiente código en la opción de continue (en torneo): ↑ ↑ → ↓ ← ↑ ↓.

SPOT y AXY

La bola de cristal

AXELAY (SNES)

Axelay es el nuevo juego de Konami que muy pronto podrás disfrutar. Todo se desarrolla cuando el imperio ILIS marcha en busca de esclavizar a cuanta cultura y planeta se encuentra a su alrededor; y por desgracia se dirigen al nuestro, así que la única esperanza de sobrevivir es lanzando un ataque sorpresa a la unidad principal de ILIS.



Todos los jefes están súper bien detallados y los fondos increíbles.

Como el camino está lleno de enemigos muy bien armados, en tus manos se ha puesto una arma muy poderosa para lograr tu misión: "Axelay".

Axelay es una nave muy veloz y poderosa capaz de cargar una gran variedad de armas, todas devastadoras, las cuales podrás cambiar según la situación a la que te enfrentes.

Los jefes de escena son de gran tamaño, bien animados y de feroz ataque, así que alguien que tenga experiencia en este tipo de juegos encontrará en Axelay un muy buen reto.

La acción y la música son de lo mejor que has visto en tu Súper NES.

En este cartucho el Scroll (movimiento de la pantalla) cambiará por escena de vertical a horizontal y viceversa, además de que los gráficos de fondo son muy padres ya que utilizan muchos efectos exclusivos del SNES.

Konami, además de Axelay, lanzará al mercado diversos juegos para los tres sistemas de Nintendo:

BATMAN RETURNS (NES)

Este juego será una adaptación de la segunda película de Batman, próxima a estrenarse. El juego está constituido de 6 escenas en las cuales tomaremos el papel del Caballero de la Noche en su lucha contra el Pingüino y Gatúbela; cuenta con estupendos gráficos y gran variedad de fondos en 3-D (como los utilizados en Monster in my Pocket y Bucky O'Hare).

TINY TOON ADVENTURES II (NES)

Un suceso fue la primera parte de este juego favorito de muchos; esta vez Buster y sus amigos se han perdido en un parque de diversiones de Wacky Land y sólo tú podrás ayudarlos a salir. Tiene mejores gráficos que el anterior y además podrás manejar 5 personajes de esta serie.

CARTOON WORKSHOP (NES)

Este es un juego muy innovador en el cual podrás crear tu propia secuencia animada con los personajes de Tiny Toon, a los que podrás hacer correr, saltar, y caminar.

TINY TOON ADVENTURES (SNES)

Buster y su pandilla viven una nueva aventura en Súper NES. En este juego de 6 escenas tendrás que enfrentar a una gran variedad de extraños enemigos. Los gráficos son justo como si estuvieras viendo las caricaturas.

NFL FOOTBALL (SNES)

Este es un gran juego hasta para los jugadores más exigentes, ya que además de poder elegir a los 28 equipos de la NFL, podrás jugar en diferentes tipos de estadios y con varios factores de clima que harán más complicado tu juego.

BATMAN RETURNS (SNES)

Al igual que la versión de NES, debemos ayudar al encapuchado en su lucha contra el Pingüino y Gatúbela, con la ventaja en gráficos y música que dan los 16 bits.

La compañía **Hi-Tech** también ha anunciado la introducción de 4 nuevos cartuchos para NES y Súper NES:

MICKEY'S SAFARI IN LETTER LAND (NES)

Un juego que puede ayudar a niños que estén estudiando inglés, ya que les enseñará cosas básicas como pronunciación de vocales y consonantes.

ROLLER BLADE RACER (NES)

Prepárate para unirte a un equipo de carreras de velocidad sobre patines; debes competir contra el tiempo o un amigo.

TOM & JERRY (SNES)

Este juego promete tener gráficos con increíble animación de 8 mundos de la interminable cacería del incansable gato sobre el astuto ratón.

Hunt of the Red October

Este es uno de los primeros juegos creados para jugarse con el Súper Scope; con este accesorio debes hundir barcos enemigos y aviones.

SUPER SOCCER CHAMP (SNES)

Taito se prepara a lanzar el juego Súper Soccer Champ para Súper NES. En este súper juego de fútbol llevarás a uno de los 8 equipos incluídos en este juego, a la conquista de la Copa del Mundo.

Al festejar un gol verás un acercamiento de los jugadores.

La acción es rápida, así que si te descuidas por un momento no será nada raro que el contrincante te llegue a anotar un gol.

Y claro, no podían faltar jugadas clásicas como la "chilenita" o cabezazos a gol.

A diferencia de otros juegos de fútbol, aquí debes tener cuidado cuando te "barras", ya que además de que te marquen una falta corres el riesgo de ser amonestado o hasta expulsado. También debes estar constantemente pasando el balón para evitar que te lo quiten, además de que así empezarás a armar jugadas que le pueden hacer mucho daño al rival.

En este juego podrán competir 2 jugadores contra computadora o entre ellos mismos.

MAGIC SWORD (SNES)

Además de la salida de Street Fighter II, Capcom está trabajando en otro juego llamado Magic Sword.

Debes familiarizarte con todos los monstruos como esta chimera, ya que los encontrarás muy seguido.

En él comandarás a un joven guerrero que debe pasar 50 niveles de pura acción para llegar a la parte más alta de la torre oscura, destruir el Orb Negro y evitar que cubra la tierra con una noche eterna.

A lo largo del camino te encontrarás gran variedad de objetos que pueden ayudar, además de que con algunas llaves podremos liberar guerreros que se unirán a la lucha. Este sin duda será otro gran juego de Capcom.

Es imporante que conozcas la forma de ataque de tu ayudante para acabar más rápido con los enemigos.

La bolita de cristal

En este mes de las Olimpiadas los videojuegos se hacen presentes con el cartucho Track & Field para Game Boy, diseñado por Konami.

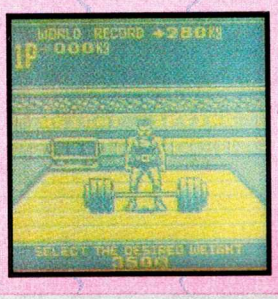
Pero... esto no es un juego, es una verdadera competencia, y eso lo podrás comprobar al participar en 11 diferentes pruebas de fuerza, resistencia y velocidad.

Una de las opciones del cartucho te da la oportunidad de practicar y establecer tus propias marcas, pero la opción de "Competition" te enfrentará al hábil programa.

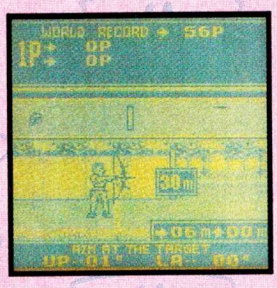
Los 11 eventos son: 100 mts. planos, salto de longitud, lanzamiento de martillo, 100 mts. con obstáculos, lanzamiento de jabalina, tiro con arco, salto triple, lanzamiento de disco, salto con garrocha, levantamiento de pesas y, en natación, 100 mts. estilo libre.

Al elegir "Competition" tendrás que competir en todas las pruebas y tu puntuación en cada una se acumulará para definir tu posición final; el tiempo será un factor importante.

Con práctica no hay imposibles.



El tiro con arco requiere de mucho cálculo.



Por cierto, si rompes los récords ya establecidos recibirás un bono especial de puntos para aumentar tu marcador.

Pero eso no es todo, Track & Field te ofrece la opción de "Versus", en la que a través del cable Video Link dos jugadores podrán competir entre ellos y saber quién es el campeón.

LOS GRANDES de GAME BOY

1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.

2.- THE SIMPSONS

El amarillento y alocado personaje ahora tiene que escapar de un campamento.

3.-TINY TOON ADVENTURES

Buster, Hamton y Plucky son los protagonistas de esta nueva aventura con 4 niveles llenos de diversión.

4.-METROID II
5.-T. M. N. T. II
6.-DR. MARIO
7.-PAC-MAN
8.-FACE BALL 2000
9.-HOME ALONE
10.-ADVENTURE ISLAND
11.-CASTLEVANIA II

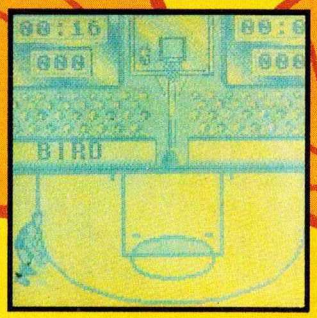
UN VISTAZO A:

ALL-STAR CHALLENGE 2

Si esperabas un juego de basquetbol para Game Boy en el que participaran muchas de las estrellas de la NBA ¡Alégrate!, ya que LJN ha lanzado NBA All Star Challenge 2, en donde podrás manejar a los mejores 27 jugadores del deporte ráfaga.

Una gran ventaja de este cartucho es que tiene diferentes opciones de juego -para ser más exactos 6-, en las que demostrarás tu capacidad para el basquetbol. Estas variaciones son:

ACCURANCY SHOOT OUT

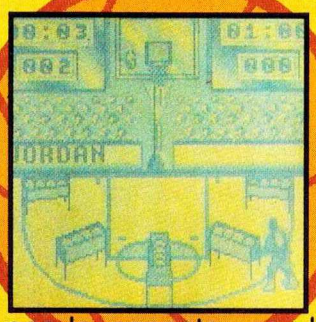


La máquina te marcará un lugar en una parte del campo y desde ahí debes tirar para hacer el máximo de puntos.

FREE THROWS

Aquí podrás checar tu puntería al hacer tiros libres a la canasta.

Para anotar tendrás que apretar el botón cuando una pequeña cruz esté pasando

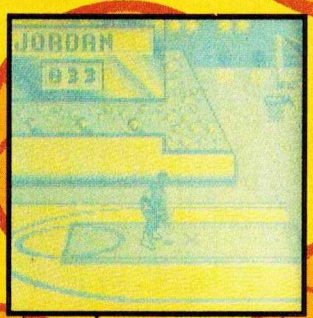


3PT SHOOT OUT

por la canasta, es decir, tú decides el momento del tiro.

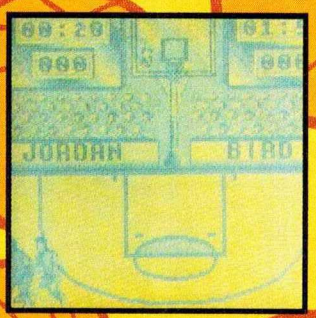
Una jugada en la que te puedes lucir y que es muy valiosa son los tiros de 3 puntos; en esta opción podrás practicar tus tiros de 3 puntos o competir contra otro gran estrella de la NBA, y ten por seguro que si no te desempeñas bien te va a dar un gran susto.

SLAM DUNK



La jugada más espectacular es el Slam Dunk (lo que nosotros conocemos como clavadas); aquí podrás escoger entre 6 diferentes tiros y dependiendo cómo los ejecutes recibirás una calificación que va de 0 a 10.

ONE ON ONE



Esta es una sencilla pero muy divertida variación en la que competirás contra otro jugador, en una mitad de cancha, para ver quién gana en el tiempo que hayas escogido (que es de 2 a 12 min.) o por marcador.

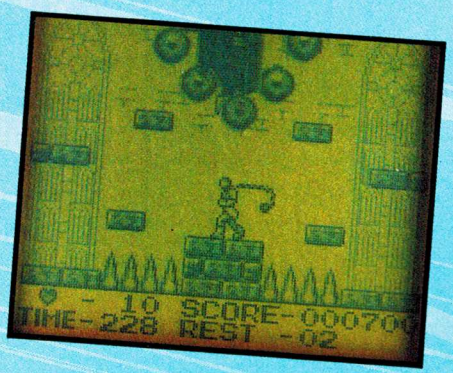
TOURNAMENT

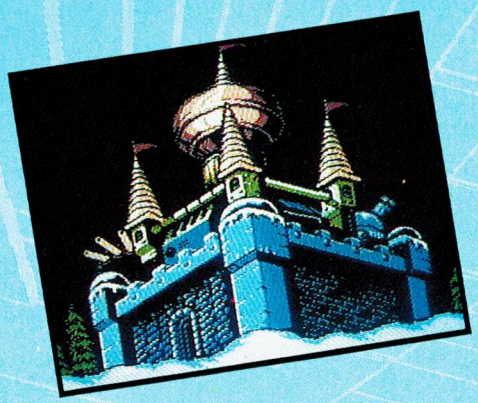
Escoge 4 jugadores, a tus oponentes y compite en un pequeño torneo; esto es una vez que hayas dominado el One on One, ya que tus adversarios no te perdonarán tan fácilmente.

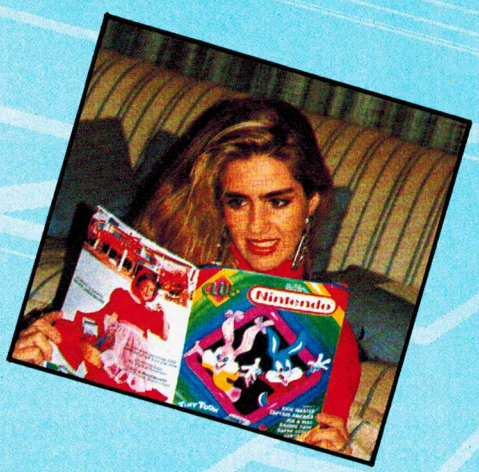
En este juego podrás competir con un amigo en One on One a través del cable Video Link. Con este juego los aficionados al basquetbol pasarán horas y horas de diversión, se los garantizamos.

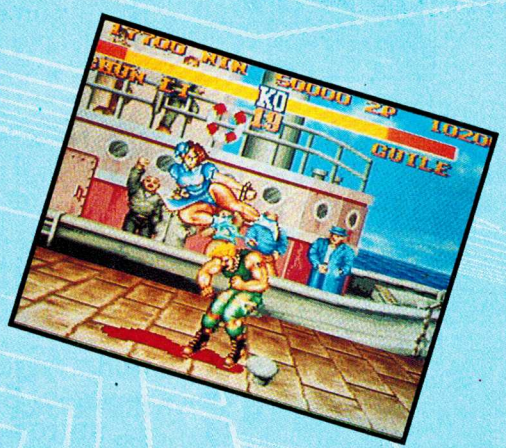
RESET

Para nuestro número 9 de Club Nintendo te preparamos muchas sorpresas e información que tú quieres saber.
En cursos Nintensivos podrás disfrutar de Castlevania II para Game Boy, y para el NES Mega Man IV.
Además tendremos muchos tips y estrategias para que te conviertas en un guerrero mundial al jugar Street Fighter II.
También un súper especial con todo lo que vimes en el Summer CES en la ciudad de Chicago, sobre lo último de los videojuegos de Nintendo.









Entrevista a Graciela Mauri conductora de Intercontrol.
Todo esto en nuestro próximo número de Club Nintendo ¡no te lo pierdas!

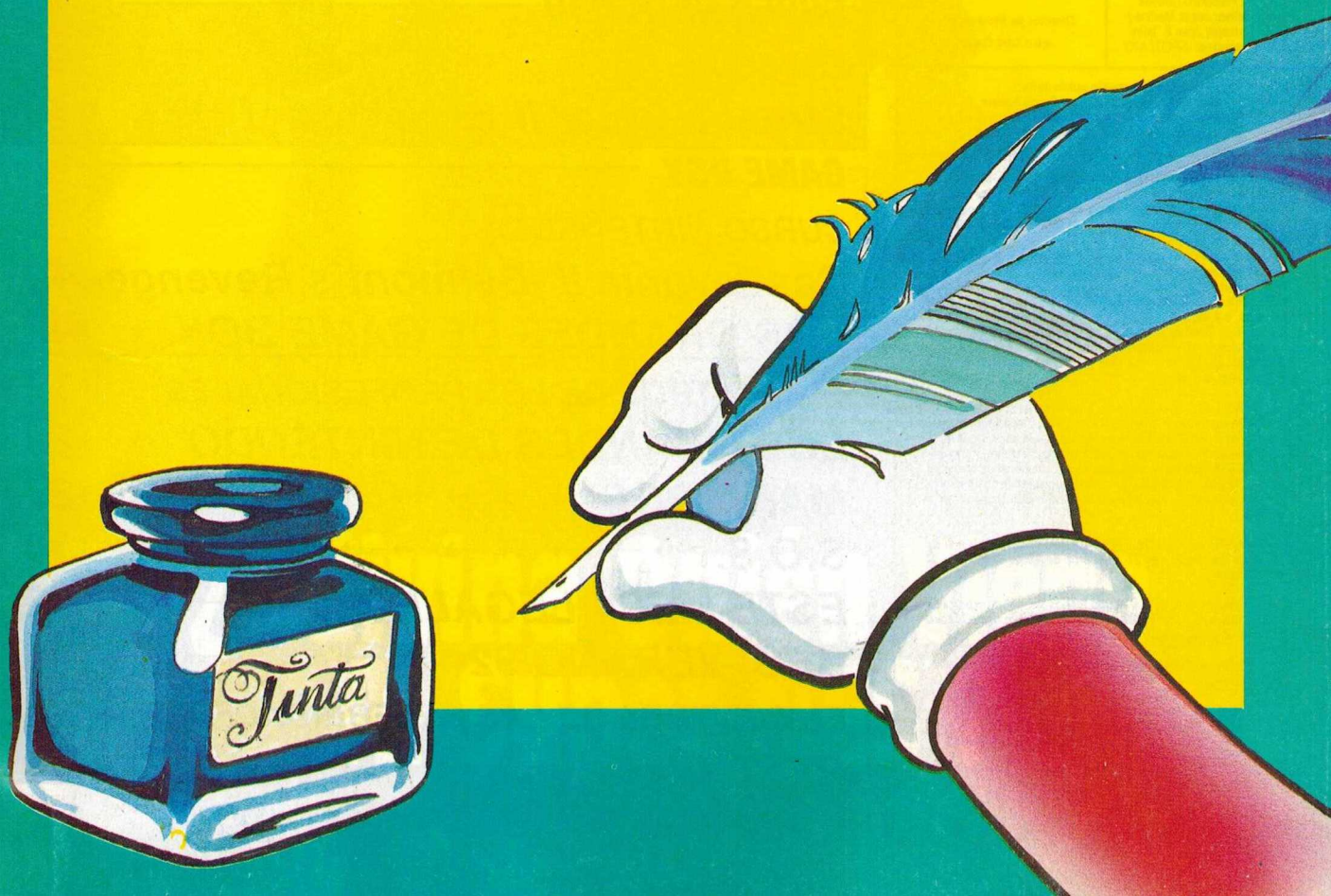
EDITORIAL

Club Nintendo sigue superándose.

Tal como nuestros lectores en números anteriores nos lo han solicitado, hemos aumentado páginas, incrementado el tiraje, incluído pósters y nuevas secciones y hemos viajado continuamente para conocer lo que viene en videojuegos.

Ahora Club Nintendo ha adquirido un nuevo equipo para ilustrar con una mucho mejor calidad todo lo referente a Game Boy y tú lo notarás en el Curso Nintensivo de Castlevania II Belmont´s Revenge que incluimos en este número.

De esta forma agradecemos que hayas hecho de Club Nintendo tu revista favorita.



SUMARIO

POSTER EN PAGINAS CENTRALES

DR. MARIO → → → → → → → → → → 6
LOS RECORDS → → → → → → → → → 14
RETOS DE MARIO → → → → → → → → 16

NINTENDO
CURSO NINTENSIVO:
Mega Man 4 → → → → → → → → → → 8

SUPER NINTENDO
ESPECIAL
Street Fighter II → → → → → → → → 18

GAME BOY
CURSO NINTENSIVO:
Castlevania II -Belmont´s Revenge- 44
LOS GRANDES DE GAME BOY → → 42

EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES → 17
LOS GRANDES DE NINTENDO → → 26
MARIADOS → → → → → → → → → → 27
S.O.S. → → → → → → → → → → → 30
ESTE MES LLEGALE A: → → → → → 32
CES -VERANO 92- → → → → → → → 34
EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES → → 43
RESET → → → → → → → → → → → 48

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 9 Agosto 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/ AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92
Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92
Editor Responsable: Benjamín Bustamante
Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

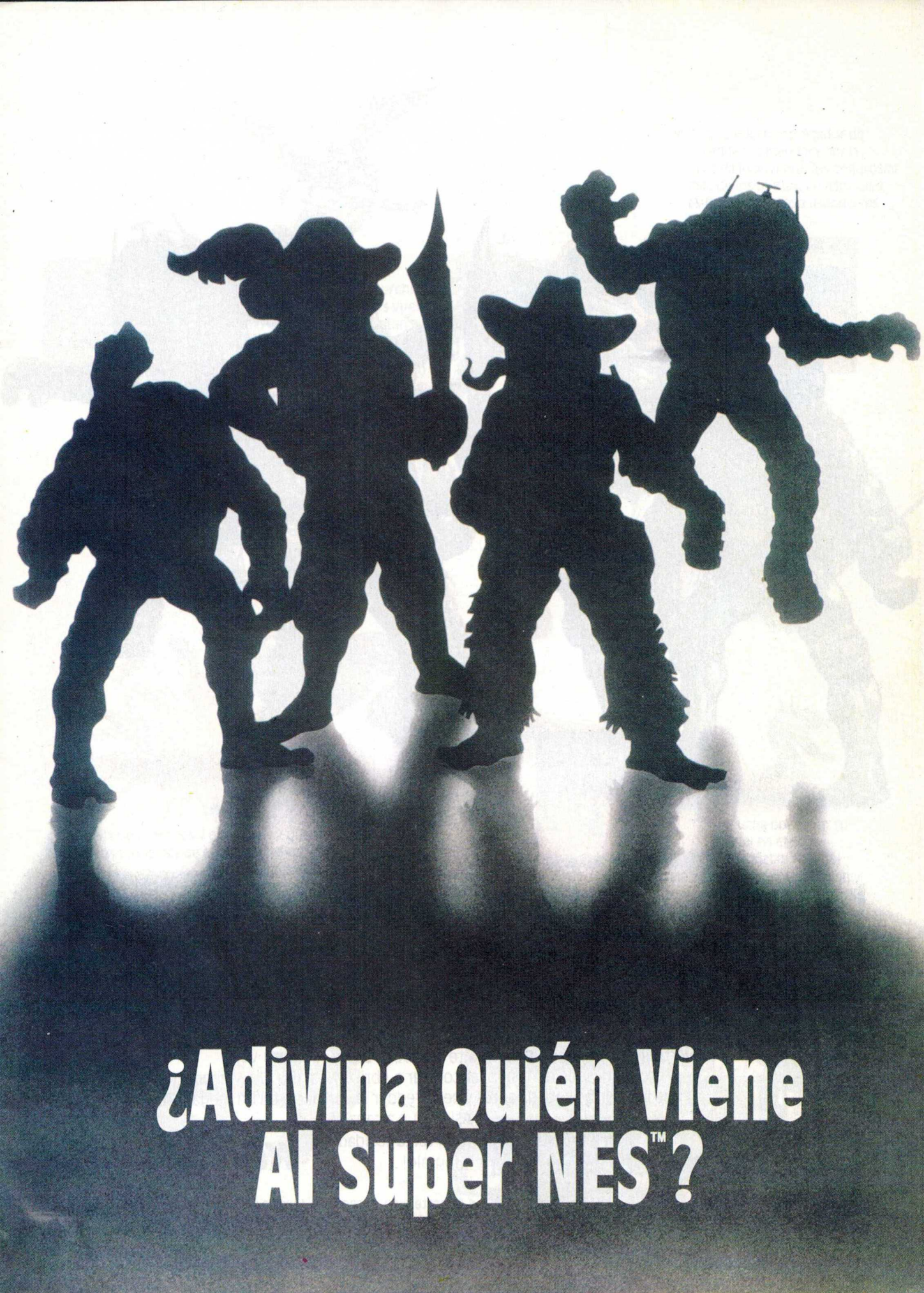
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/ 432'92'/8336.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

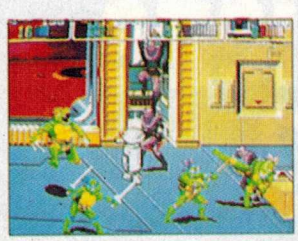
(c) 1992 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO


¿Adivina Quién Viene
Al Super NES™?

Las Tortugas Viven Los Mejores Tiempos De Sus Vidas.

Cowabunga, los intrépidos amigos ninja, es TMNT IV Turtles in Time para el Súper NES. Los 4 fabulosos héroes han sido traídos directamente del segundo juego de Arcadia. Y de pilón algo sensacional: ahora también puedes luchar caparazón contra caparazón para saber definitivamente cuál reptil es el mejor de todos. Explora los 10 explosivos niveles que presentan sorprendentes gráficos 3-D. Tú tienes nueve tortumovimientos de ataque incluyendo Catapulta, Bala de cañón y Bulldozer. El vertiginoso viaje por el tiempo te lleva A.C., D.C. y A.C. otra vez. Pero no olvides tu misión: encontrar a Abril O'Neal (fiu, fiu) y encontrar la Estatua de la Libertad robada antes que Shredder la convierta en un mega ornato de jardín.



Así es que alcanza tu total tortugosidad y lógralo!

KONAMI®

◄ Chécate esto. Escenas de Arcadia a la izquierda, escenas de Super NES a la derecha. ¡Son tortugamente iguales! ¿A poco no son sorprendentes los chavos de Konami?

▼ El rayo teletransportador de Shredder te mandará por la historia incluyendo los peligrosos días de los piratas. En este caso es Bebop y Rocoso usando sus trajes y aretes.

◀ Transpórtate a la era prehistórica donde los Foot Soldiers vuelan en Pterodáctilos y montan Tiranosaurios convertibles.

▼ Conviértete en un picudísimo manejador nocturno en tu disco a toda velocidad y derrota a Krang en el año 2020.

◀ Lucha por salvar tu piel en el nada confiable tren del siglo 19 por el salvaje oeste. Derrota a Lagartón y tal vez puedas hacerte unos zapatos de cocodrilo.

▼ Abolla caparazones y egos en el 2 player Versus mode donde el mejor en 3 rounds demostrará por vez primera cuál es la mejor tortuga.

Konami® es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Turtles in Time™ es una marca registrada de Konami, Inc. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System® y Super NES® son marcas registradas de Nintendo of America Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles® y sus distintivas apariencias son marcas registradas © 1991 de Mirage Studios, licenciados exclusivamente por Surge Licensing, Inc. ©1992 Konami. Todos los derechos reservados.

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Yo me considero un jugador regular, pero gracias a la dedicación y empeño que pongo en los juegos he llegado a acabar como 15 (Tortugas II, Power Blade, Double Dragon II, etc.) Yo soy muy desesperado y antes al perder me enojaba, pero comprendí que para dominar un cartucho uno debe ser paciente. Ahora mejor al perder trato de buscar mi error y corregirlo. Por otra parte, gracias a que soy un buen estudiante de inglés, leo el instructivo y lo que aparece en la pantalla. Así le entiendo más a los cartuchos que juego.

Ricardo J. Armenta Omaña
Méx. D.F.

En números anteriores ya hemos comentado lo importante que es no desesperarte y no dejar que una máquina te haga enojar. Ningún cartucho de Nintendo, Súper Nintendo o Game Boy está programado para no ser superado. Incluso los más avanzados programas de ajedrez, por ejemplo, pueden ser superados por los expertos.

En Castlevania II de Game Boy, que tú podrás ver en este número, verás una técnica desarrollada por AXY para que jefes muy difíciles sean derrotados sin que siquiera te toquen. Respecto a lo que nos comentas de comprender el juego, definitivamente nosotros también lo consideramos muy importante para saber qué es realmente lo que estás jugando, por qué, qué tienes que hacer, etc.

Si golpeas a la cabeza justamente cuando te dispara no perderás absolutamente nada de energía.

Cuando acabé Mega Man 4 vi que el Dr. Wily volvió a escapar. Esto da a entender que habrá Mega Man 5 pero ¿saldrá para el Nintendo o para el Súper Nintendo?. Por favor infórmenme para estar preparado.

Osiris Arriaga Rojas
Julio César Corona Ortega
Méx. D.F..

Efectivamente se escapa y nos acabamos de enterar de que Capcom ya está trabajando en Mega Man 5, aunque todavía va a tardar a nuestro ver por lo menos 6 meses. Esta serie de Mega Man es hasta el momento un privilegio exclusivo para los jugadores de Game Boy y Nintendo, porque Mega Man 5 viene para el NES y no tenemos noticias hasta el momento de que a corto o mediano plazo salga para el Súper NES.

Tengo una pregunta en Super Mario Bros 3. Leí en su revista 5 del mundo 9 pero no lo entiendo y no puedo jugarlo ¿Cómo llego a este mundo?

Pablo Quintana
Guadalajara, Jal.

Hemos recibido varias cartas con la misma pregunta; la respuesta, aunque sabemos que desilusiona a muchos lectores y jugadores, es muy sencilla: El mundo 9 es el lugar donde te lleva la flauta al tocarla. El mundo 9 es un Warp Zone que te permite viajar a los mundos 2,3,4,5,6,7 y 8 dependiendo de las flautas que tengas (Ver Club Nintendo No. 1) Pero el mundo 9 no puede ser jugado como los otros 8 mundos.

¿Hasta cuándo va a durar la Revista Club Nintendo? Si no fuera por ella no acabaría algunos cartuchos.

Sergio Alfonso R. Braunschweiger

Edo. de Méx.

Videojuegos Nintendo hay para muchos años; es decir, que tenemos la información asegurada. Mientras siga habiendo lectores, habrá Club Nintendo.

Tengo 17 años y además de felicitarlos por la calidad y lo interesante de la revista quiero preguntarles sobre el nuevo aparato CD ROM y si C. Itoh lo traerá a México y por otro lado preguntarles su opinión sobre el cartucho de Lemmings.

CARLOS E. CHAVEZ FLORES

Guadalajara, Jal.

Respecto a tu primera pregunta nos han llegado muchas cartas similares. El CD ROM, del cual hablamos en nuestra revista # 6, es un aparato que se está diseñando en Japón para ampliar aún más la capacidad del Súper Famicom, versión japonesa del Súper Nintendo. Una vez que esté lista, no hay duda de que se producirá uno igual para el Súper Nintendo o probablemente sea compatible. En cuanto esté listo, C. Itoh lo traerá a México, aunque esto será hasta 1993.

Por otra parte, Lemmings es un juego de gran creatividad que exige que el videojugador piense cómo resolver cada una de sus escenas. Definitivamente no es un juego de acción o aventuras sino un juego en el que tienes que comprender muy bien las posibilidades del juego (la capacidad que tiene un Lemming para guiar o ayudar a sus compañeros, para llevarlos a la meta) y después pensar el orden en que tienes que resolver cada nivel. A nosotros nos parece excelente.

¿Cuánto tiempo debo jugar Nintendo diario?

Carlos Ricardo Guerrero

Aguascalientes, Ags.

Suponemos que nos preguntas cuánto tiempo puede estar prendido tu equipo. Realmente puede estar muchas horas prendido, aunque por otro lado te recomendamos que juegues cuando hayas cumplido con todos tus deberes, de esa forma lo disfrutarás más. Es recomendable que si tienes que interrumpir tus juegos, dejes apagada la tele y tu equipo con pausa.

Saúl y yo formamos un equipo jugando Nintendo. Al jugar observamos los movimientos que tienen los personajes, qué cosas usan, para qué sirven y... ¡a formar estrategias! Otra cosa es que nos fijamos no sólo en los gráficos, porque algunos amigos si no les gustan los gráficos dicen: "está enfadoso" y a veces me traen sus juegos porque no les entienden. Cuando nosotros los jugamos no opinamos lo mismo, al contrario ¿por qué? Porque además de fijarnos en los gráficos también nos fijamos en el tema, de qué se trata, cuál es el objetivo, etc. Por eso disfrutamos más los cartuchos.

Escribo para preguntarles por qué se borran los juegos con batería y cómo puedo salvar la información para más tarde.

D. E. PINTOR GAMBOA

México, D.F.

Los cartuchos como Zelda y Link se borran cuando reciben la energía eléctrica en forma violenta. Lo que debes hacer para evitarlo es: 1)Poner tu cartucho dentro del Nintendo o Súper Nintendo apagado. 2)Presionar el botón RESET y dejarlo así presionado. 3)Apretar el botón POWER y soltarlo. 4)Dejar de presionar el botón RESET.

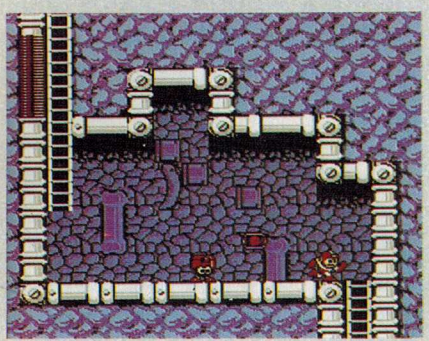
Si se va la luz cuando estás jugando es muy probable que borre tu juego.

CURSO Nintensivo

Mayor posibilidad tendrás de terminar este juego si acumulas varios tanques de energía.

Movimientos

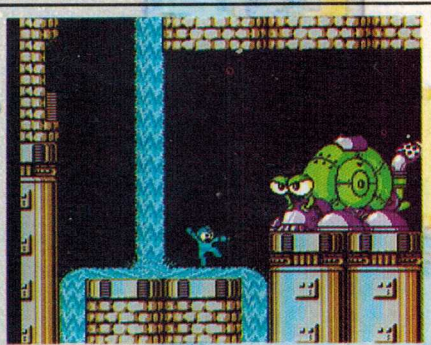
A	Salto (mientras más lo dejes presionado, más alto saltará).
B	Disparo (Si lo dejas presionado carga el poder de Mega Buster y lo dispara al soltarlo).
START	Aparece el menú de armas.
↓ A	Barrida



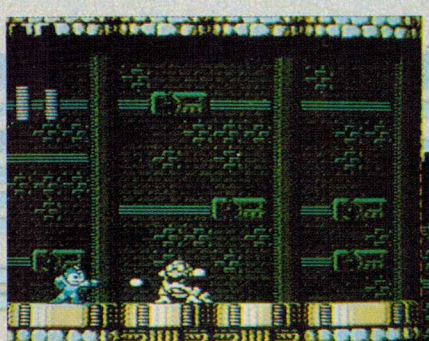
Cuando continúas un juego te respeta los tanques de energía que hayas tomado.
Al encontrarte con Flip top acércate y aléjate para que si te da energía de arma puedas tomarla con la que necesites.

TOAD MAN

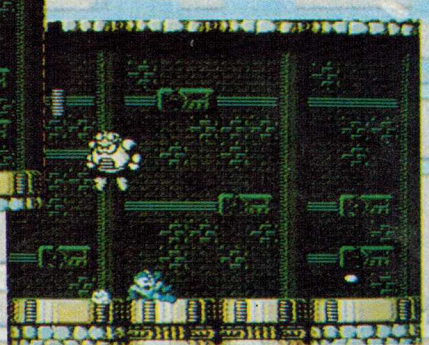
Con la primer vida encontrarás energía en donde indica la flecha.

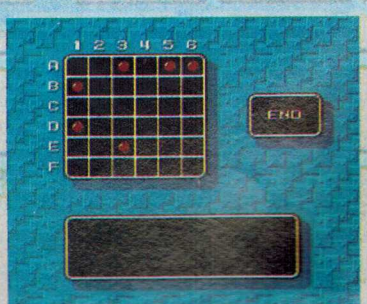


A los caracoles dispárales con Mega Buster cuando abran los ojos.



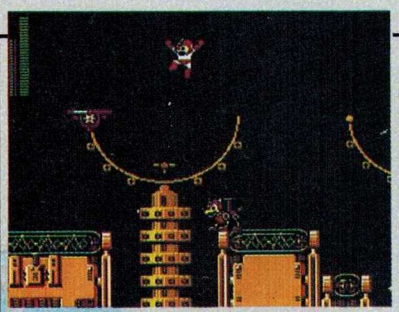
Al llegar con él dispárale y cuando salte, pásate por debajo barriéndote e inmediatamente dispárale. Repite la jugada.





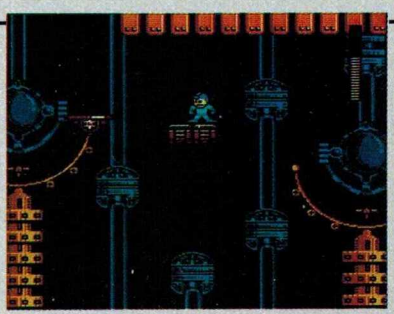
MEGA MAN 4

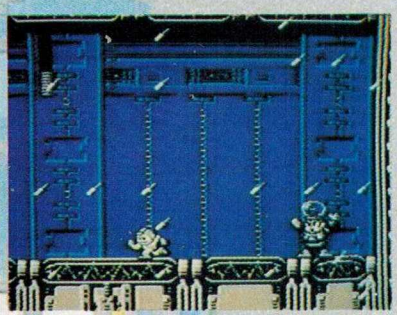
BRIGHT MAN



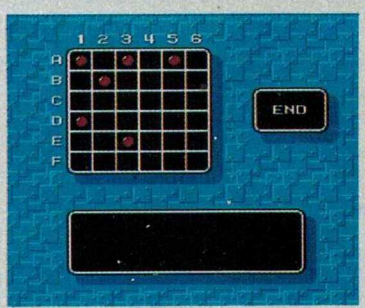
Al regresar salta con ayuda de Rush Coil.

Pasa las primeras 5 bases sin pararte; al llegar a la plataforma fija deja que pasen las balas.

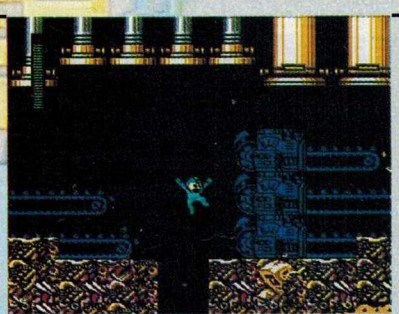




Al entrar dispara con el arma de Toad Man sin parar y manténte lejos de él.

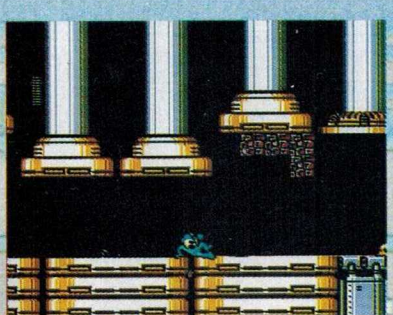


DUST MAN

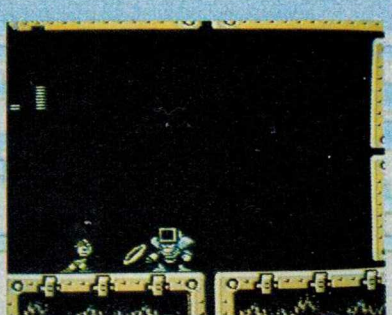


Colócate en la orilla y dispara. Después de eliminar al enemigo, salta.

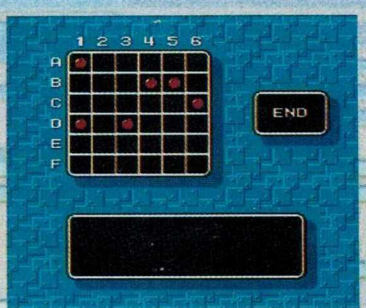
Utiliza el arma de Bright Man para congelar a los enemigos y pasar fácilmente.



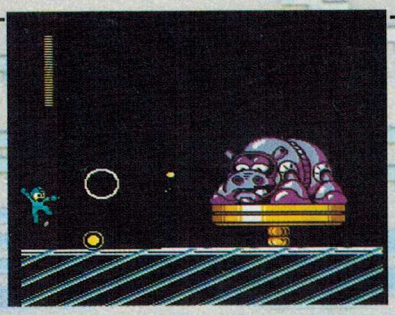
Antes de pasar esta parte elimina todos los bloques que te estorben.



Dispárale con el arma de Ring Man y cuando te dispare salta alto sin moverte.

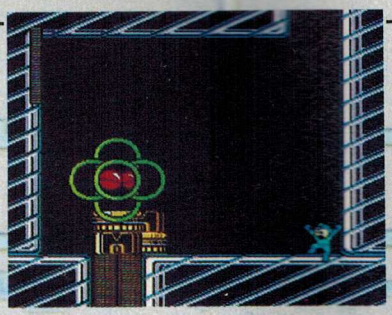


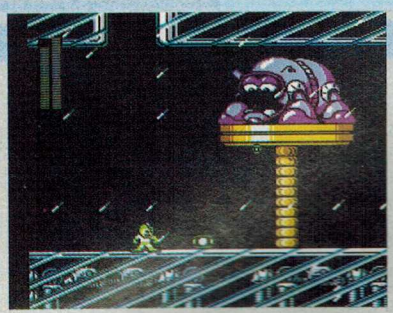
RING MAN



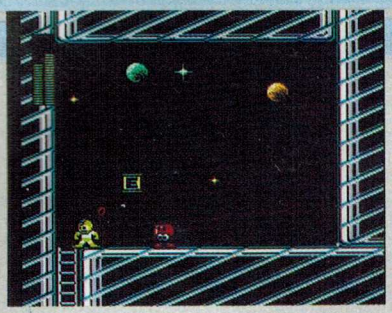
Dispárale a la columna para que baje la plataforma y puedas eliminar al hipopótamo; también puedes eliminar sus misiles.

Dispárale al enemigo pero colócate pegado a la derecha para que no te toque.

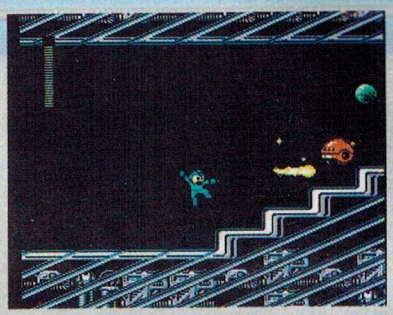




Aquí utiliza el arma de Toad Man varias veces, de preferencia cuando los misiles estén saliendo.



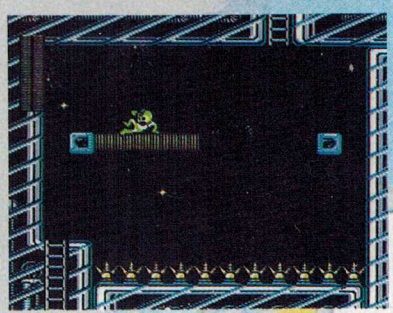
Ponte el arma de Toad Man por si te dan energía de arma.



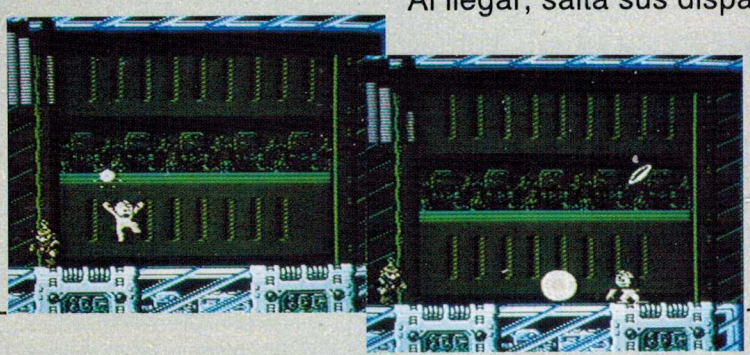
A estos enemigos elimínalos con Mega Buster.

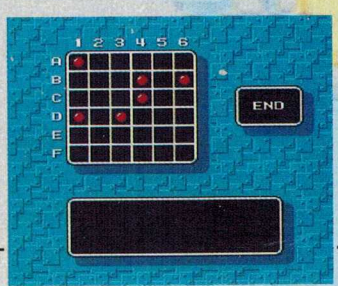
Cuando la barra se mueva da un salto alto hacia el frente al estar en la orilla.

Al caer en la barra muévete a la izquierda y bárrete; después cambia el arma de Toad Man y baja por las escaleras. Cuando la pantalla suba quédate en la escaleras y dispara con el arma de Toad Man.

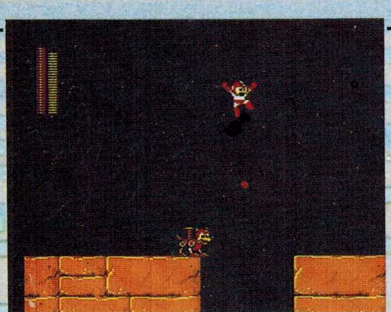


Al llegar, salta sus disparos y carga el arma de Pharaoh Man y cuando estés seguro dispárale.

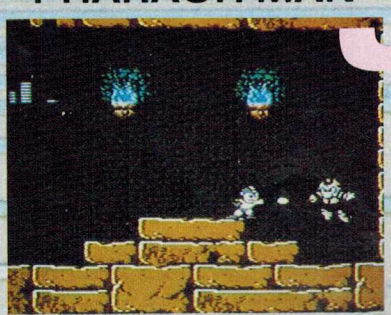




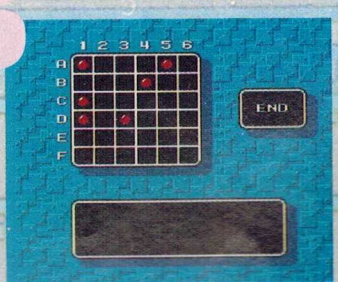
PHARAOH MAN

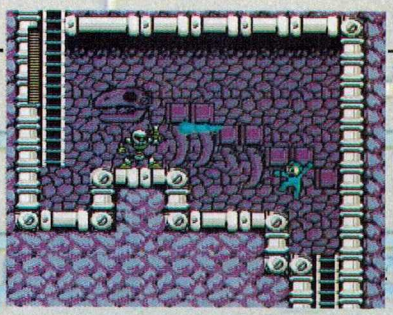


Salta con ayuda de Rush Coil y más adelante encontrarás el "Ballon Adaptor".

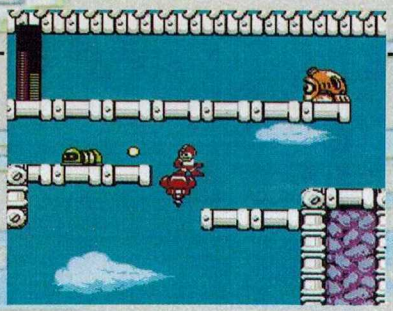


Al llegar ante él espera a que toque el suelo y dispárale con el arma de Bright Man sin parar.





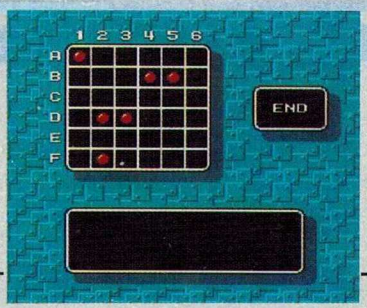
SKULL MAN



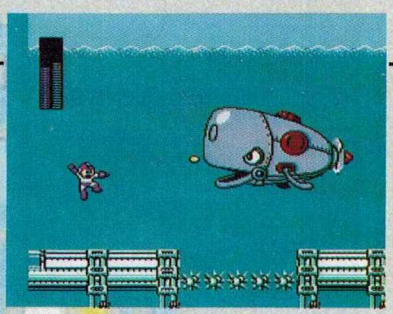
A este enemigo destrúyelo con Mega Buster.

Utiliza Balloon para pasar.

Dispárale con el arma de Dust Man mientras no se esté protegiendo con las calaveras que giran; cuando se acerque salta hacia atrás y sigue disparándole.

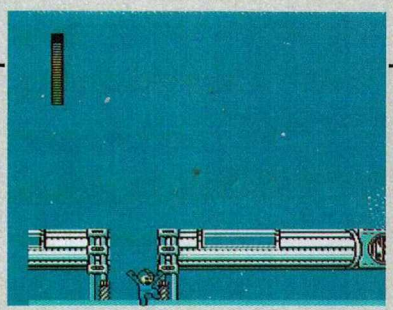


Puedes regresar cuantas veces quieras a la escena para tomar los dos tanques de energía, y al llegar al final te sacará de la escena sin que te enfrentes al jefe. Repite la jugada hasta acumular 9 tanques.

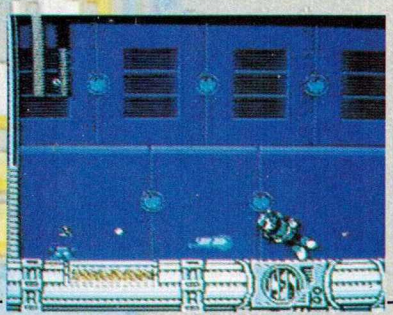


DIVE MAN

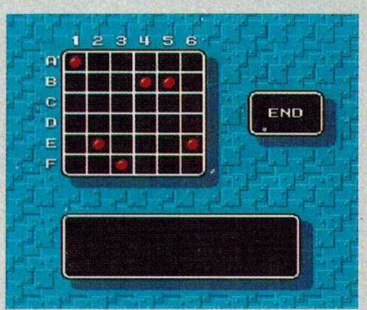
Con las ballenas utiliza el arma de Brigth Man para dispararles sin que te ataquen.



Salta el hueco y déjate caer pegado al lado derecho y no te muevas; en el fondo encontrarás el "Wire".

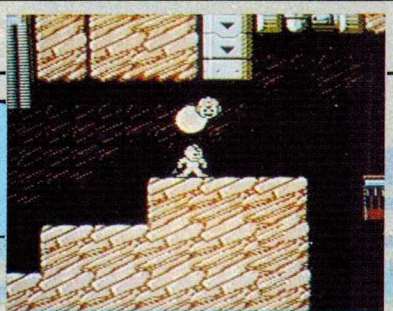


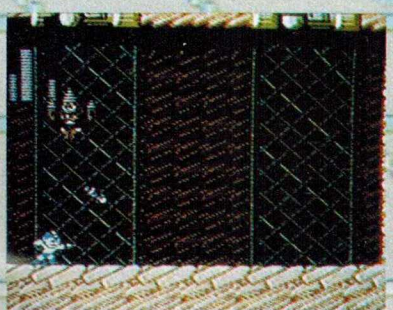
Dispárale con el arma de Dust Man o Mega Buster y cuando se lance contra ti da un gran salto para que él se pase por debajo. Al ir cayendo da un pequeño salto para alejarte de él y sigue disparándole. Utiliza los tanques de energía si es necesario.



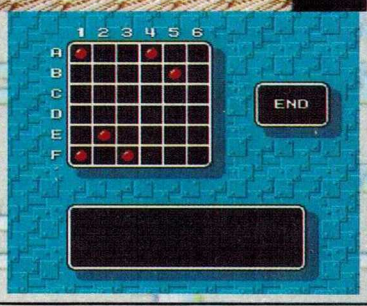
DRILL MAN

Con el arma de Pharaoh Man colócate al lado izquierdo de donde caen rocas, de tal manera que cuando la roca se estrelle dos trozos se eliminen arriba de ti y caigan premios. Si eres paciente puedes obtener 9 vidas. *AXY*





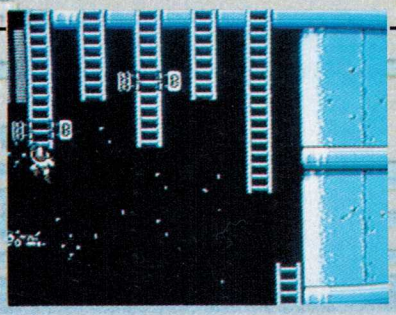
Cuando se entierre no te quedes quieto porque él saldrá debajo de ti. Dispara cerca de él con el arma de Dive Man, salta sus disparos y no dejes de disparar pues los misiles que lanzas lo seguirán.



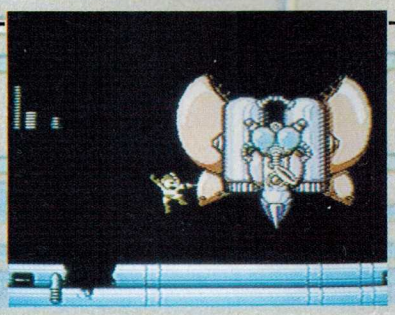
CASTILLO DEL

Antes de entrar al castillo del Dr. Cossack recuerda llevar 8 tanques de energía.

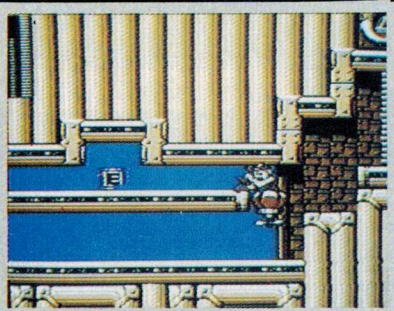
A los enemigos que te lanzan huesos elimínalos con Mega Buster. Luego acércate a las orillas saltando y elimina el enemigo que sale del hoyo y después salta.



Aquí utiliza a Rush Jet pero súbete en él cuando el enemigo de la izquierda vaya hacia abajo.



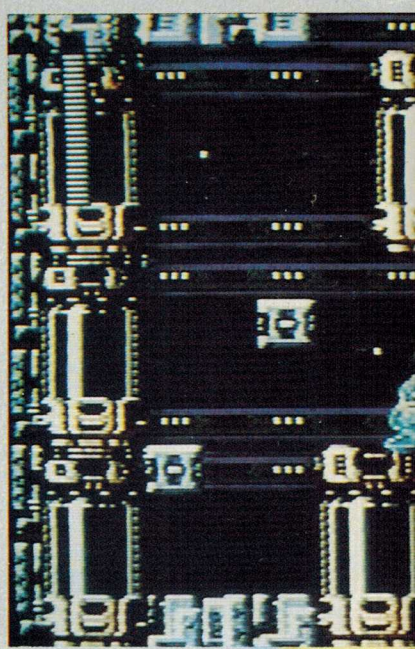
Al jefe dispárale con el arma de Ring Man al punto rojo que tiene al centro.



Utiliza el arma de Drill Man para eliminar las sierras.

Al llegar a la última base salta varias veces y mueve el control hacia adelante para caer en el pasillo. Para tomar el tanque de energía utiliza un Balloon y bárrete.

Al llegar al jefe permanece en la base de la izquierda, después utiliza el arma de Dive Man rápidamente y cuando se termine usa el arma de Ring Man.



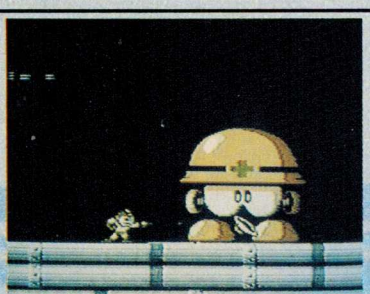
A

B

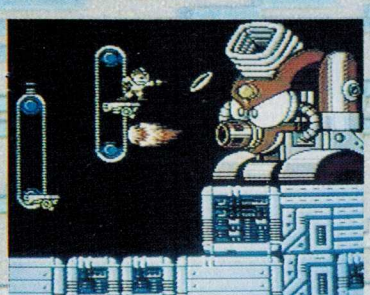
C

D

El orden no importa, de preferencia enfréntate a los fáciles cuando te falte energía. Recuerda utilizar la técnica que usaste anteriormente.

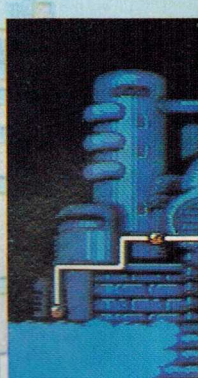


Cuando el jefe no se cubra con el casco, utiliza el arma de Ring Man.



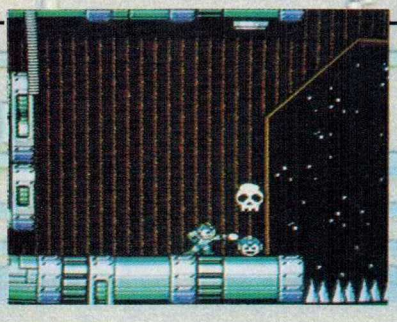
A este jefe es fácil eliminarlo utilizando rápidamente el arma de Ring Man desde la segunda plataforma.

A.- Drill Man con el arma de Dive Man
B.- Bright Man con el arma de Toad Man
C.- Skull Man con el arma de Dust Man
D.- *Dive Man con el arma de Dust Man o Mega Buster
E.- *Toad Man con el arma de Drill Man (fácil).
F.- Dust Man con el arma de Ring Man (fácil).
G.- Ring Man con el arma de Pharaoh Man
H.- Pharaoh Man con el arma de Bright Man (fácil).
*Antes de entrar a cualquiera de estos dos lugares, carga Mega Buster, métete y suelta el botón para que dispare inmediatamente al jefe.

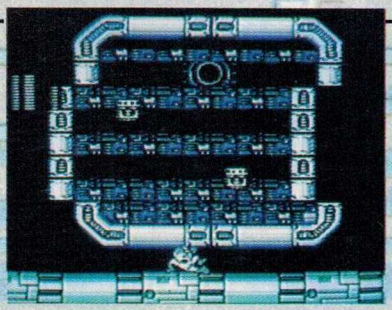


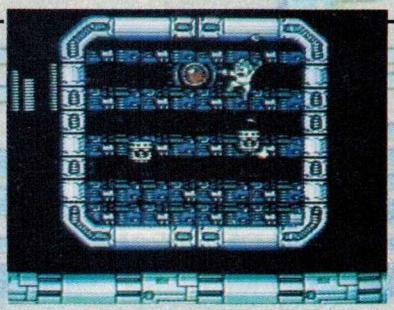
DR. COSSACK

Al comenzar regrésate y encontrarás un tanque de energía oculto en la nieve.

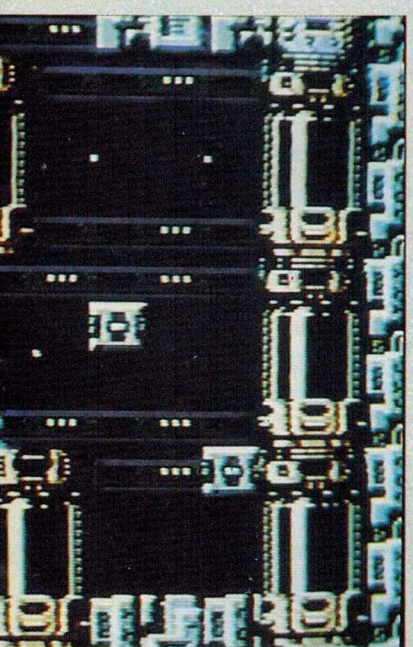


Donde caen estas calaveras puedes recargar energía para ti o tus armas.





Al llegar al jefe bárrete para evitar que te atrape en una orilla; cuando se mueva lentamente súbete para quedar dentro del cuadro y dispárale al punto rojo con el arma de Dust Man, pero muévete de un lado a otro para eludir sus disparos.



H

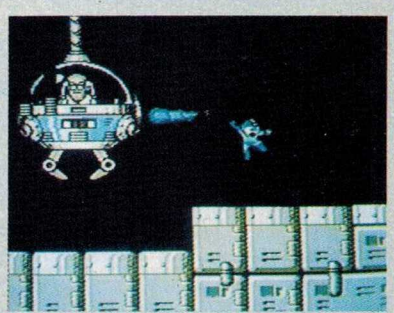
G

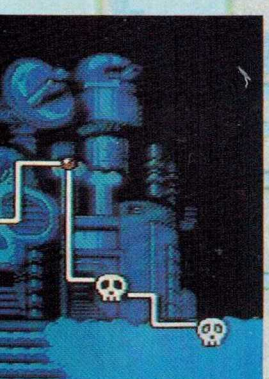
F

E

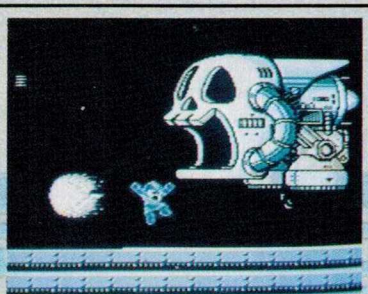
Si tomas el camino de arriba encontrarás una vida y por el camino de la derecha encontrarás un tanque de energía.

Al llegar con el Dr. Cossack dispárale con Mega Buster o con el arma de Ring Man; cuando se acerque pásate por debajo barriéndote para que no te agarre.

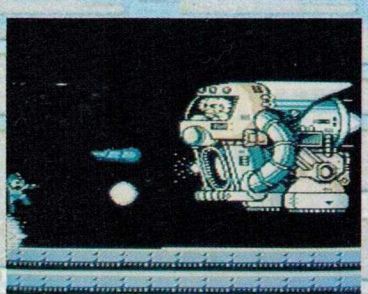




Colócate donde indica la foto y carga Mega Buster; espera a que el Dr. Wily dispare 3 veces para que saltes y dispares. Repite la jugada.

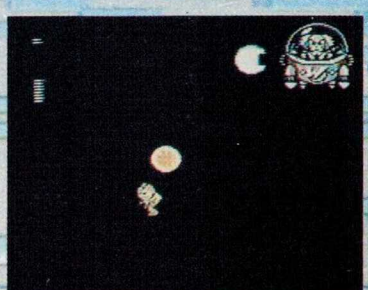


Cuando cambie la nave del Dr. Wily, pégate a la orilla izquierda y esquiva sus disparos saltando y disparando con Mega Buster a la esfera.



CONFRONTACION FINAL

Cuando se unen los puntos se forma un disparo que se lanza contra ti, esquívalo. En ese momento puedes ver en qué lugar se encuentra el Dr. Wily; dispárale con el arma de Pharaoh Man, de preferencia cargando poder.



LOS RECORDS

Tal como lo prometimos desde este número empezamos a publicar "EL SALON DE LA FAMA", con todos los súper-récords. Sigue envíando tus récords acompañados de una fotografía lo más clara posible a la sección Los Récords, revista Club Nintendo: Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

ASTYANAX
JUAN CARLOS AGUILAR L.
VICTOR ROSALES
ADVENTURES IN MAGIC KING DOWN
MIGUEL A. ESPARZA CABRERA
ADVENTURE ISLAND II
FERNANDO OJEDA RUIZ
BATTLETOADS
BENJAMIN LOPEZ BARRERA
RODRIGO CHAVEZ PADILLA
ISRAEL MARIN FLORES
FERNANDO OJEDA RUIZ
J. EDMUNDO GONZALEZ HERRERA
BATMAN
EMMANUEL TORRES
CABAL
HECTOR S. GUTIERREZ R.
CASTLEVANIA II
JESSICA I. MARTINEZ REYES
MIGUEL ANGEL ESPARZA CABRERA
CASTLEVANIA IV
OSCAR E. VELAZQUEZ MERO
ERNESTO PEÑA SANCHEZ
CONTRA
HECTOR S. GUTIERREZ R.
GENARO GONZALEZ SANTIBAÑEZ
FERNANDO OJEDA RUIZ
CONTRA III
RAMON RIVAS ROSALES
J. GERARDO ROSAS GAMBOA
J. LUIS MONTER SANABRIA
GENARO GONZALEZ SANTIBAÑEZ
FERNANDO OJEDA RUIZ
CAPTAIN AMERICA AND THE ADVERGERS
EMMANUEL TORRES
DREAM MASTER
VICTOR H. RUIZ CHARLES
RAUL JIMENEZ LEAL
DOUBLE DRAGON
VICTOR ROSALES
FERNANDO OJEDA RUIZ
JOSE E. GONZALEZ HERRERA
DOUBLE DRAGON II
JULIO AXEL COLUNGA
JORGE DOROTEO CORONA
JOSE ANGEL ALARCON RUIZ
EMMANUEL TORRES
JOSE E. GONZALEZ HERRERA
OMAR GALICIA GONZALEZ
DOUBLE DRAGON III
JULIO AXEL COLUNGA
JAIME LEONEL ZAVALA PADILLA
RODRIGO CHAVEZ PADILLA
HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR
OMAR GALICIA GONZALEZ
JOSE E. GONZALEZ HERRERA
FERNANDO OJEDA RUIZ
DUCK TALES
ZAIRE I. GARCIA MACIAS
HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR
DANIEL DE ALBA RODRIGUEZ
GI-JOE
ERIC MARIN FLORES
VICTOR ROSALES
EMMANUEL TORRES (3era. vuelta)
GALACTIC CRUSADER
VICTOR H. RUIZ CHARLES
GOAL!
ROBERTO MARTINEZ MALAGON
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOSA DURAN
FLINTSTONES
ANGEL A. VERDUZCO J.
VICTOR HUGO CUSPINERA CONTRERAS
ROBERTO MARTINEZ MALAGON
JOSE DE J. Y MIRNA JIMENEZ MARTINEZ
JOSE M. GUILLEN CONTRERAS
OSCAR RODRIGUEZ ALVAREZ
FINAL FIGHT
JOSE GERARDO ROJAS GAMBOA
JOE & MAC
GENARO GONZALEZ SANTIBAÑEZ
JOSE ANGEL ALARCON R.
KUNG FU
ANGEL A. VERDUZCO J.
LOLO II
RAFAEL MACIEL REGALADO
MONSTER IN MY POCKET
HECTOR G. MEGIA MANCISIDOR
MEGA MAN 2
ANGEL A. VERDUZCO J.
MEGA MAN 3
ZAIRE I. GARCIA M.
VICTOR ROSALES
EMMANUEL TORRES
MEGA MAN 4
ZAIRE I. GARCIA M.
HECTOR S. GUTIERREZ R.
GUILLERMO GUZMAN A.
NIGHTMARE ON ELM STREET
VICTOR ROSALES
NINJA GAIDEN II
EMMANUEL TORRES
FERNANDO OJEDA RUIZ
PILOTWINGS
JOSE CARLOS ALVAREZ
PUNCH OUT
JAVIER ROMAN TORRES
VICTOR ROSALES
PIT FIGHTER
OMAR GALICIA GONZALEZ
FERNANDO OJEDA RUIZ
RESCUE RANGERS
ADRIAN GOMEZ BLANCO
DANIEL DE ALBA RODRIGUEZ
ROBOCOP I
EMMANUEL TORRES
FERNANDO OJEDA RUIZ
SUPER MARIO LAND (G.B.)
DANIEL DE ALBA RODRIGUEZ
SUPER MARIO BROS 1
HECTOR S. GUTIERREZ R.
DANIEL DE ALBA RODRIGUEZ
SUPER MARIO BROS 2
JESSICA I. MARTINEZ REYES
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOSA DURAN
JORGE DOROTEO CORONA
VICTOR ROSALES
SUPER MARIO BROS 3
BENJAMIN LOPEZ BARRERA
ERNESTO MENDOZA CRUZ
ISMAEL EUSEBIO ALCANTARA
JAVIER HILARIO SANCHEZ
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOSA DURAN
JORGE DOROTEO CORONA
SUPER MARIO WORLD
JUAN MANUEL GOMEZ ENRIQUEZ
MARY Y MARCO ESCAMILLA RAMOS
JOSE GERARDO ROSAS GAMBOA
ERNESTO PEÑA SANCHEZ
ANGEL DELGADO PEREZ
SERGIO D. SALINAS P.
JORGE, MARCELO Y ALEJANDRO LECHUGA GONZALEZ
RODRIGO CONDE SOLIS
STAR WARS
EMMANUEL TORRES
SUPER ADVENTURE ISLAND
FERNANDO OJEDA RUIZ
OMAR GALICIA GONZALEZ
SUPER SPIKE V. BALL
OSCA RODRIGO ALVAREZ
SIMPSONS I
FERNANDO OJEDA RUIZ
SIMPSONS II
ANGEL, RAUL Y MARIO A. BENITEZ MIRANDA
DAVID VALLE ASCENSIO
CESAR A. GARCIA CAMACHO
SUPER C
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOZA DURAN
JORGE DOROTEO CORONA
HECTOR G. MEGIA MANCISIDOR
EMMANUEL TORRES
FERNANDO OJEDA RUIZ
GENARO GONZALEZ SANTIBAÑEZ
TALE SPIN
EMMANUEL TORRES
TERMINATOR
ZAIRE I. GARCIA MACIAS
TINY TOON
ROBERTO MARTINEZ MALAGON
HECTOR MEJIA MANCISIDOR
VICTOR ROSALES
TOM Y JERRY
RAUL JIMENEZ LEAL
VICTOR ROSALES
T.M.N.T. II
MIGUEL GRACIA PIMENTEL
ROBERTO MARTINEZ MALAGON
ZAIRE I. GARCIA MACIAS
HECTOR S. GUTIERREZ R.
OMAR GALICIA GONZALEZ
JOSE EDMUNDO G. HERRERA
EMMANUEL TORRES
T.M.N.T. III
BENJAMIN LOPEZ BARRERA
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOSA DURAN
THE LEGEND OF ZELDA
RAFAEL MACIEL REGALADO
THE LITTLE MERMAID
H. GABRIEL MEJIA MANCISIDOR
WORLD CUP
ADRIAN GOMEZ BLANCO
OSCAR RODRIGO ALVAREZ
VICTOR ROSALES
ZELDA III
RAMON RIVAS ROSALES

SALON DE LA FAMA

* SUPER MARIO BROS.....9'999,800
ANGEL ANTONIO VERDUZCO J.

* TIGER-HELY.....261,800
MANUEL FERNANDO GUZMAN

* CONTRA.....5'571,800
VICTOR ROSALES

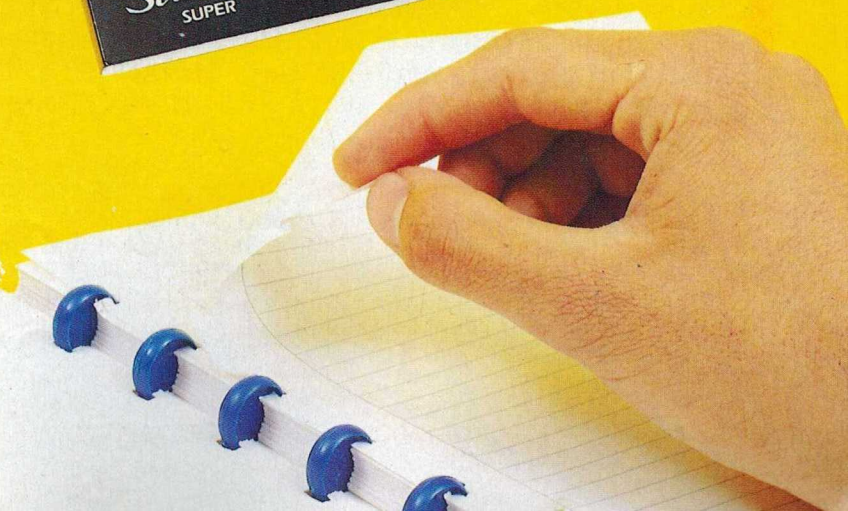
¡La carpeta con tecnología más avanzada!

Carpetas

Scribe MR

SUPER

- CON NUEVO SISTEMA DE DISCOS DE UNION PARA DESPRENDER Y COLOCAR LAS HOJAS SIN QUE SE DAÑEN.
- ACABADO ULTRAFINO PARA MAYOR PROTECCION Y DURABILIDAD.



Scribe MR
SUPER

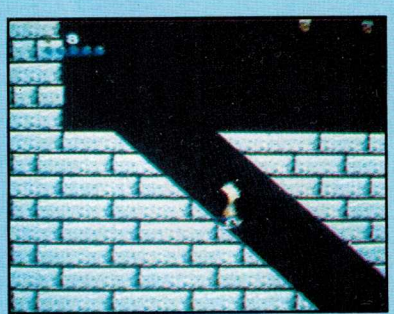
Los retos de Mario

019 ZELDA -A Link to The Past-
¿Cómo puedes hacer para que Link, aunque ya tenga todos los implementos, no pueda utilizar nada?

020 Street Fighter II
Esta es la imagen que sale al terminar Street Fighter II sin perder un sólo round. ¿Qué se oye al presionar Start?

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

015 Bart vs. The World
¿Cómo logras que las puntas de las bases donde está parado Bart se pongan de color gris?



Para lograrlo debes irte por el camino de la derecha (donde está la base móvil), para llegar a las pequeñas puntas de madera, luego regresar por el camino de la izquierda y bajar nuevamente a las bases. También sale, pero no siempre, si al llegar a las bases te regresas todo lo que puedas a la entrada de la pirámide. **Contestó correctamente:** AARON ENRIQUE TRUJILLO

016 Super Mario Bros 2
¿Cómo logro llegar aquí con el vegetal pequeño?

Tienes que poner una poción donde hay vegetales chicos, entrar al lado inverso y justamente cuando el tiempo te saca de ahí desentierra un vegetal y aparecerá sobre ti cuando estés en la escena normal. Ahora regrésate a la primer puerta y métete. Esto no es fácil, necesitas intentarlo varias veces.

Contestaron correctamente: OMAR FERNANDEZ FARFAN + JOSE RAMON AVILA MARTIN + FELIPE DE JESUS RAMIREZ MOTA + FERNANDO RUIZ MORALES + JOEL TALAVERA C.

RETO 013

JOSE FROYLAN LAGUNAS G. + ROBETO CARLOS VEGA AGUIRRE + TERMINATOR + VIRGILIO CASTILLO C. + AARON ENRIQUE TRUJILLO + + JAVIER RUIZ GARCIA + ALEJANDRO LARRAGOITY AYALA + LUIS ALFONSO DIAZ AGUILAR + ALFONSO AVILA MARTIN + JORGE ANTONIO ANAYA MARTINEZ + DAVID MAZARIEGOS B. + DANTE E. PARRA AREVALO + DAVID DOMINGUEZ GODINEZ + YURI ADOLFO LARA LOPEZ + ELIUD MENDOZA JIMENEZ + ENRIQUE FELIX FIGUEROA + HECTOR SALINAS + HECTOR MEJIA MANCISIDOR + LUIS ALFONSO LOPEZ CASTILLO + RENATO PERALTA R. + ISAURO GOMEZ HIDALGO + BALDOMERO FLORES + JOSE ANGEL MORALES GUILLEN + JOSE LUIS FIESCO BARRERA + JUAN PABLO HERNANDEZ A. + JAIME ALBERTO AGUILAR + MIGUEL HIDALGO DIAZ

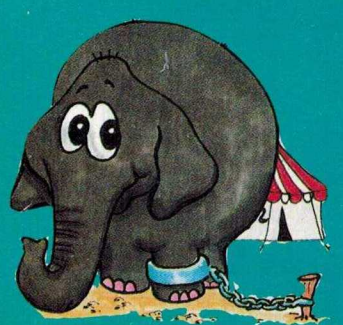
RETO 014

MARCO A. VIDAURRI FRAUSTO + ADOLFO BUENROSTRO VARGAS + ALEJANDRO LARRAGOITY A + JORGE ANTONIO GARCIA LEPEZ + RICARDO Y ALEJANDRO MAZO SUAREZ

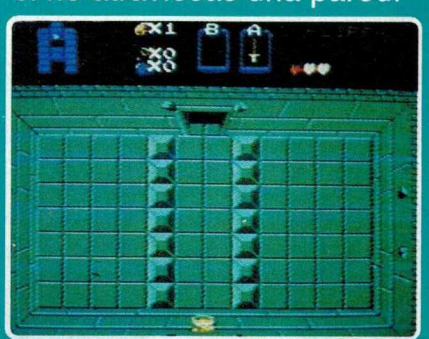
el control de los PROFESIONALES

por: SPOT y AXY

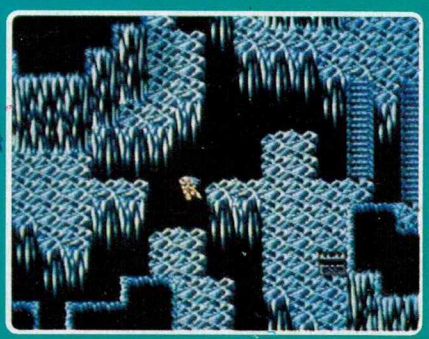
Había una vez un pequeño elefantito que fue comprado por un circo. Desde que llegó, el domador, al terminar sus entrenamientos, le encadenaba una pata a una estaca clavada en el piso del lugar donde el circo se presentaba. El elefantito por más fuerza que hacía, no podía liberarse de su cadena... el tiempo pasó y el elefante creció hasta convertirse en un imponente animal que siempre que terminaba su función o su entrenamiento, era nuevamente encadenado a la estaca clavada en el piso. Tú habrás oído de la gran "memoria" de los elefantes y ese fue su problema. El elefante recordaba que en su "infancia" había tratado de soltarse o jalar la estaca pero nunca lo logró, ahora que ya era un gran elefante no se imaginó que, ya grande, contaba con la fuerza suficiente para que con un tirón de su pata arrancara con facilidad la estaca... pero no lo volvería a tratar.



Te preguntarás por qué este par de locos te cuentan la historia de un elefantito en El Control de los Profesionales; pues es que este ejemplo nos permite hablar de algo muy importante en los videojuegos y que es "tratar lo imposible". El mundo de los videojuegos tiene la característica de que, aunque mucho puede estar basado en lo que todos vivimos y aprendemos en la vida diaria, puede crear también cosas totalmente ilógicas. Por ejemplo, si tú ves una pared es tonto tratar de atravesarla... a menos de que sea en un videojuego. En los primeros 9 niveles de The Legend of Zelda no puedes atravesar las paredes, pero en el 2o. nivel del segundo reto, no podrás tomar la flauta si no atraviesas una pared.



Esta es una de las razones por la que los videojugadores jóvenes son muchas veces mejores que los adultos. Estos últimos ya no intentan hacer alguna jugada porque "saben" que no va a pasar nada... pero están equivocados.
Nunca te des por vencido; intenta todo lo que sea ilógico o imposible. Te llevarás muchas agradables sorpresas.



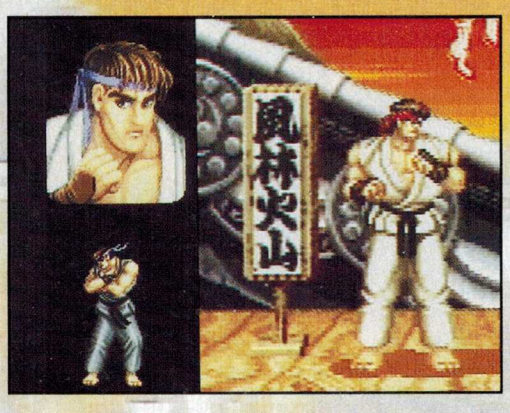
¿Caminar en el aire? si no te atreves a hacerlo en Final Fantasy II no podrás encontrar la Crystal Sword que es la espada que más daño le causa a Zeremus.

En Contra III lo último que se te puede ocurrir cuando Mother Brain te ataca con las piedras sería agacharte ¿no?, pues si lo haces como te indica la foto no te tocarán.

Otro de atravesar paredes: en Super Mario World cuando brincas hacia una pared generalmente chocas con ella, pero en Ludwig's Castle hay una pared que sí puedes atravesar.

STREET FIGHTER II™

Son 8 los peleadores principales, pero en este número sólo te hablaremos de 2.
Los términos que vamos a utilizar son distintos, ahora hablaremos de golpes y no de botones.
Te recomendamos configurar tu control siempre de la misma manera para evitar confusiones.
Es básico dominar las defensas para evitar ser eliminado fácilmente (con todo y defensa los golpes especiales te bajan un poco de energía o también te pueden agarrar).



RYU

(Los movimientos que te mencionamos también los puede ejecutar Ken).

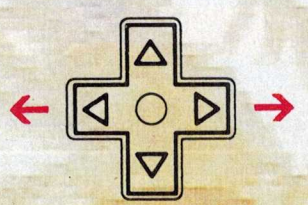
TERMINOS	
P	PATADA
G	GOLPE
D	DEBIL
M	MEDIO
F	FUERTE

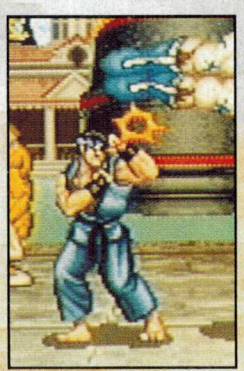
DEFENSAS

Hay dos tipos de defensas:

DE PIE

Mantén presionado el control hacia tu espalda.

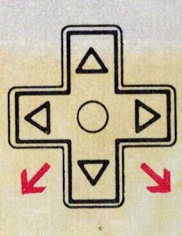




Solamente entran ataques por abajo.

AGACHADO

Mantén presionado el control en diagonal hacia tu espalda y abajo.



Solamente entran los ataques por arriba.

PATADAS

PD DE CERCA PARADO
La utilizas para atacar abajo sin necesidad de agacharte.

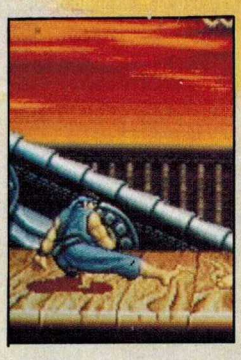
PD SALTANDO AL FRENTE
La utilizas para caer pegado al enemigo forzándolo a mantener su defensa.

PM AGACHADO
La usas para rematar a una distancia media después de una serie de ataques.

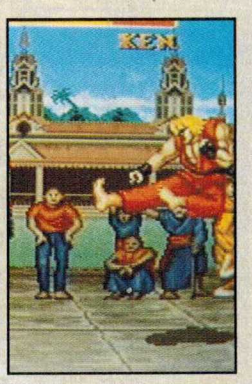
PD / PM / PF SALTANDO VERTICAL
La utilizas para defenderte por arriba (PD es la que mantiene el pie estirado más tiempo).

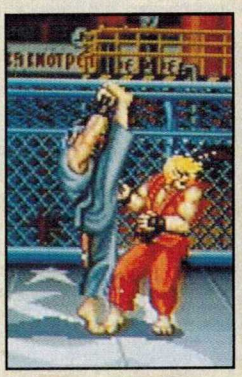
PM SALTANDO AL FRENTE
La usas para atacar con mayor seguridad, ya que el pie permanece más tiempo al frente.

PF AGACHADO
Sirve para tirar a tu enemigo y también puede parar algunos ataques cuando estás a cierta distancia.



PF SALTANDO AL FRENTE
Si la colocas puedes dar otro golpe seguido para bajar mucha energía.



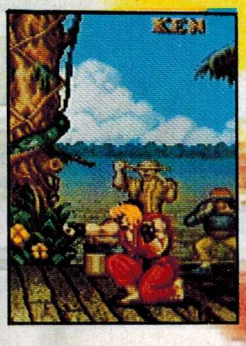


PF DE CERCA PARADO
Si la colocas correctamente, pega dos veces.

PD / PM / PF DE LEJOS PARADO
La usas para detener al enemigo que se lanza sobre ti.

PD AGACHADO
La utilizas para rematar después de una serie de golpes; si le colocas varias seguidas al contrincante se mareará. También puedes parar ataques cuando estás a cierta distancia.

GOLPES



GD / GM AGACHADO

Sirve para comenzar una serie de golpes y asi presionar a tu contrincante.

GM SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE

Lo utilizas para atacar o defenderte en el aire.

GF AGACHADO

Da un gancho muy efectivo y si lo combinas causa gran daño. También lo puedes utilizar para quitarte los ataques muy altos marcándolo a tiempo

GD DE LEJOS PARADO

Si lo utilizas rápidamente puedes parar ciertos ataques.

GD DE CERCA PARADO

Sirve para comenzar una serie de golpes y darte cuenta si atacas por arriba o por abajo.

GF DE LEJOS PARADO

Lo utilizas para mantener a tu enemigo a distancia cuando se aproxima hacia ti.

GF DE CERCA PARADO

Sirve para detener al enemigo cuando trata de pasar sobre ti. Combinado causa gran daño.

GD SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE

Con este golpe puedes mantener tu puño al frente y asi tener mayor posibilidad de contacto.

GM DE FRENTE

Sirve para colocar un buen golpe sin alejarte mucho.

GF SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE

Lo utilizas para caerle al enemigo con puño, si entra, fácilmente podrás colocarle cualquier otro golpe.

AGARRES

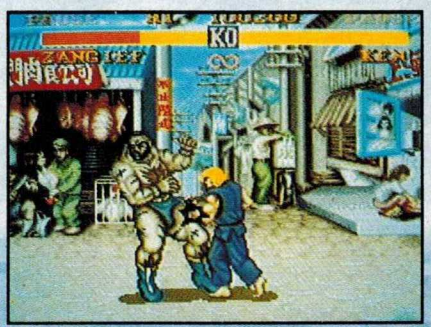
Cuando estás pegado al enemigo y presionas en tu control al frente o atrás, (< ó >) y al mismo tiempo cualquiera de los golpes GF / GM / PF / PM , lo arrojarás para restarle energía.(Cuando Ken agarra con PM / PF gira junto con el enemigo).

GOLPES ESPECIALES

DRAGON PUNCH

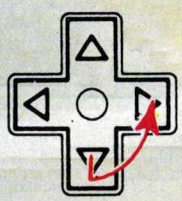
Sigue la secuencia mostrada en forma continua y al mismo tiempo que hagas el ultimo movimiento presiona cualquier puño.

GF = ALTO
GM = MEDIANO
GD = CORTO



FIRE BALL

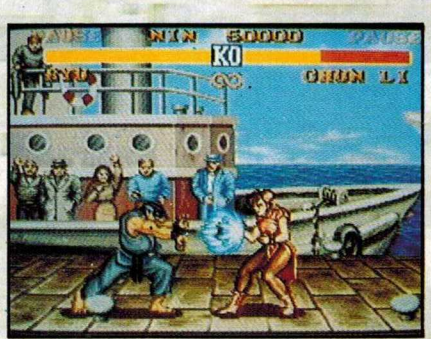
Es lo mismo que Dragon Punch pero con esta secuencia:

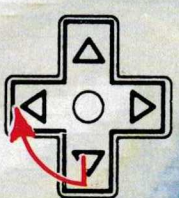


GD = LENTA
GM = MEDIA
GF = RAPIDA

HURRICANE KICK

Aquí la secuencia es hacia atrás y presionas patada en lugar de puño.





PD = CORTA
PM = MEDIANA
PF = LARGA

NOTA:Estas secuencias son cuando tú estás volteado hacia la derecha; si cambias de lado las secuencias se invierten.

JUGADA DE EXPERTOS

Al estar tu oponente mareado o sin defensa, pégate a él y conéctale un golpe fuerte (agachado o parado) e inmediatamente que hagas contacto ejecuta la secuencia del Fire Ball o Dragon Punch, así lograrás bajar mucha energía a tu oponente.

<<

>>

CLASICOS DE NUESTROS TIEMPOS

Lo clásico perdura y no puede ser imitado.
Como el verdadero chicharrón de harina.
Como los auténticos Tenis Campeón de Panam.

Para usar siempre y en todas partes.

tenis
PANAM[MR]

AÑOS DE 30 CALIDAD

CLUB
Nintendo®

Konami® es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Teenage Mutant Ninja Turtles® y sus distintivas apariencias son marcas registradas © 1991 de Mirage Studios, licenciados exclusivamente por Surge Licensing, Inc. Turtles in Time es una marca registrada de Konami, Inc. © 1992 Konami. Todos los derechos reservados.

Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

FAVORITOS

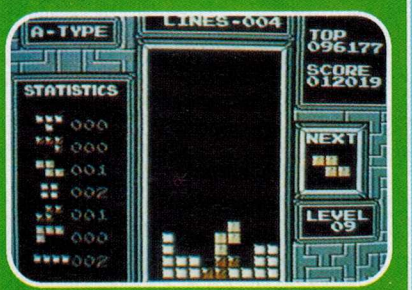
1.-T.M.N.T. III

2.- MEGA MAN 4

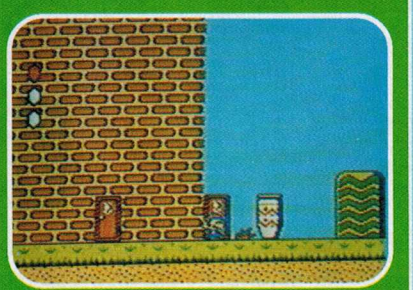
3.- BART VS. THE WORLD

4.-NINJA GAIDEN III
5.-SUPER MARIO BROS. 3
6.-DARKWING DUCK
7.-G. I. JOE II
8.-LITTLE MERMAID
9.-THE FLINTSTONES
10.-BATTLETOADS

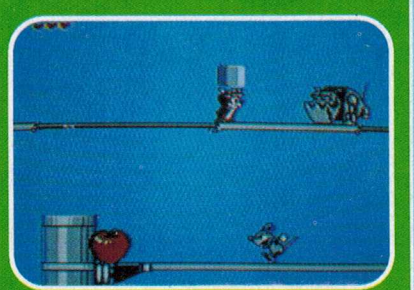
CLASICOS



1.- TETRIS



2.- SUPER MARIO BROS. 2



3.- RESCUE RANGERS

4.-PUNCH OUT
5.-NINJA GAIDEN II
6.-GOAL!
7.-CASTLEVANIA III
8.-DR. MARIO
9.-SUPER C
10.-LITTLE NEMO

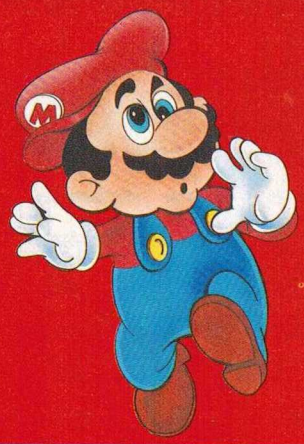
SUPER NES

1.- STREET FIGHTER II

2.-T.M.N.T. IV

3.- ZELDA A LINK TO THE PAST

4.-CONTRA III
5.-SUPER ADVENTURE ISLAND
6.-SUPER SOCCER
7.-WWF SUPER WRESTLEMANIA
8.-F-ZERO
9.-JOE & MAC
10.-SUPER CASTLEVANIA IV

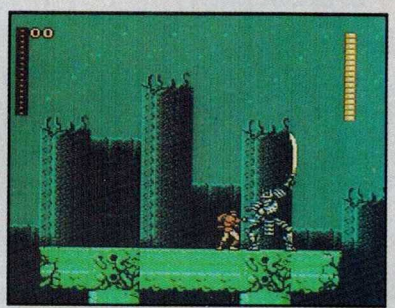


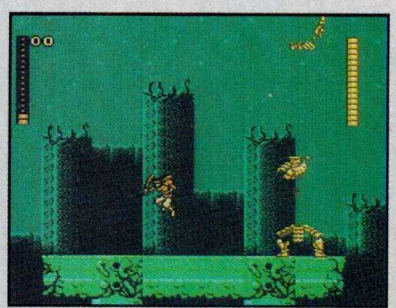
MARIADOS

SHADOW OF THE NINJA

¿Cómo paso a the Golden Samurai?

Lo primero que debes hacer es quedar cerca de él cuando se esté "armando" y entonces golpealo rápido con la espada o con el gancho, ya que si se desarma hacia ti podrás parar un seguro golpe; después de que lo hayas desarmado trata de mantenerte en movimiento para que cuando vuelva no caiga sobre ti. Repite la operación hasta que lo destruyas.

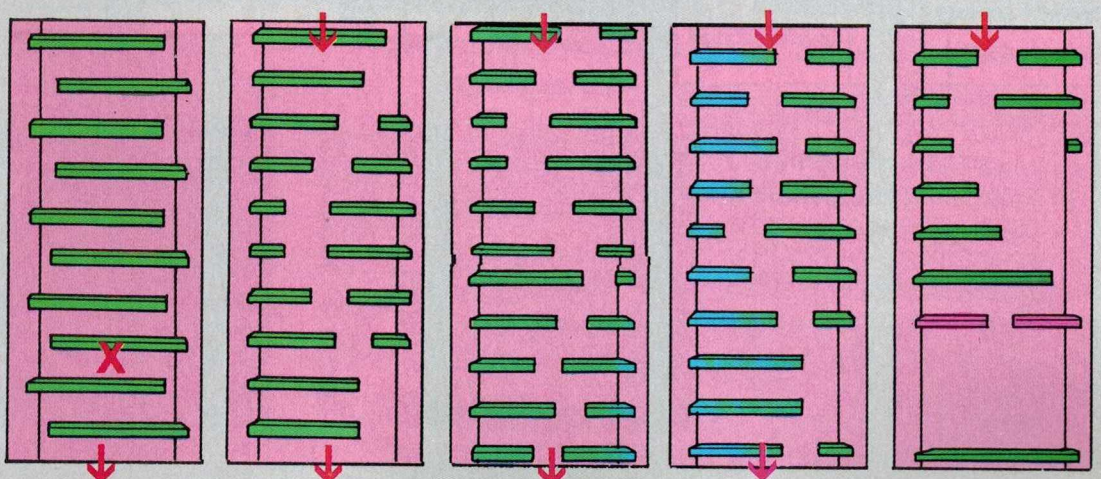


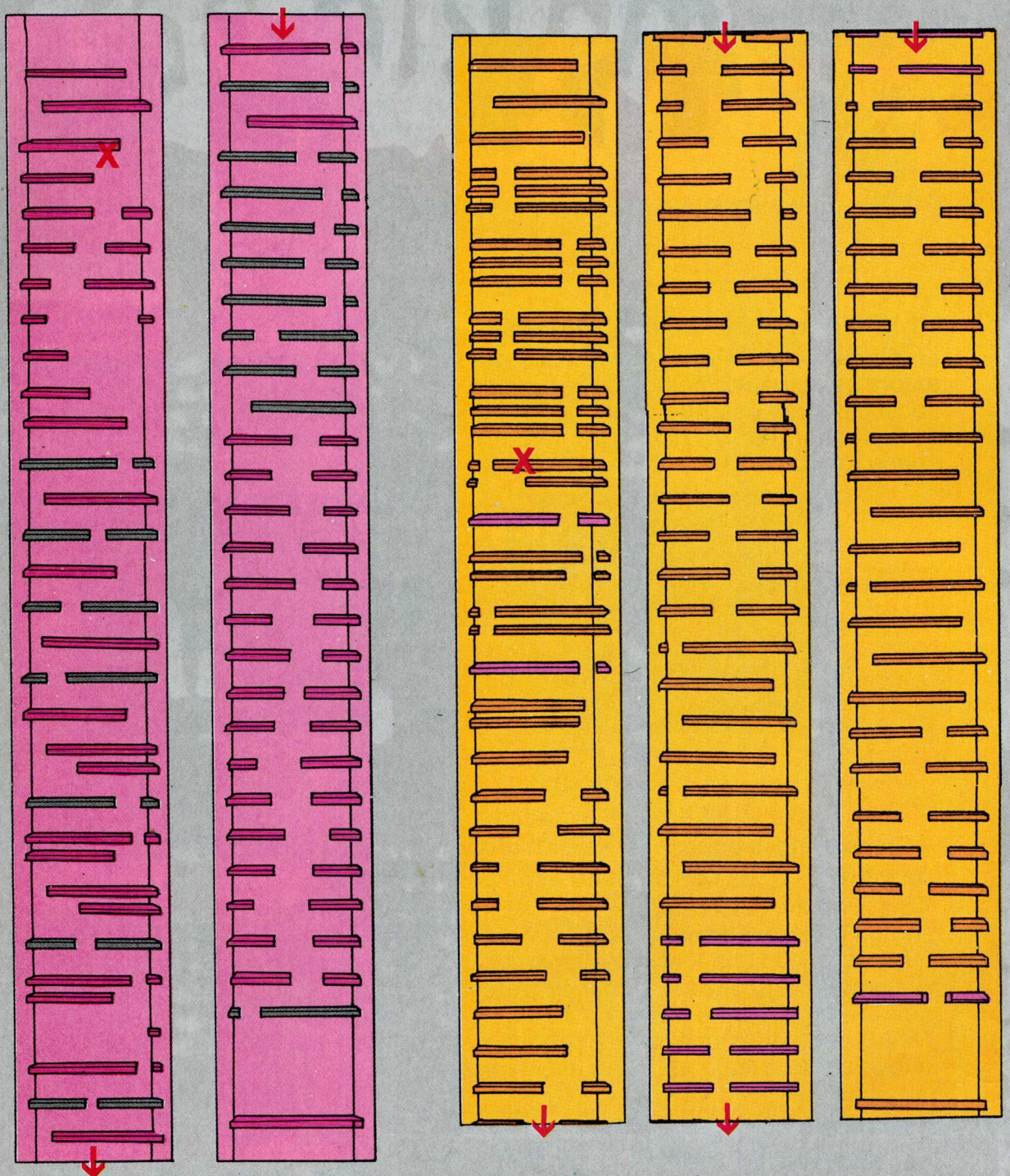


BATTLETOADS

¿Cómo paso la escena 10 de Battletoads? ya que las ratas son muy difíciles de vencer en las carreras, en especial la tercera.

Aquí tu dominio del contol se verá puesto a prueba al máximo, ya que para vencer a las 3 ratas debes hacer rápidos movimientos de lado a lado. En los mapas te marcamos con una X el lugar donde aparecen las ratas, para que trates de llegar corriendo desde antes. Si tienes problemas estudia la secuencia de los mapas que te presentamos para que vayas haciendo una secuencia de movimientos, ¡Ah! y no olvides que puedes seguir corriendo sin necesidad de hacer → → nuevamente al bajar de una base a otra.





JEFE: General Slaughter
Al caer con este jefe golpéalo para que se empiece a mover, entonces bríncalo y dale un cabezazo por atrás hasta que ya no lo puedas alcanzar; luego golpéalo por enfrente, pero mide muy bien tu tiempo.

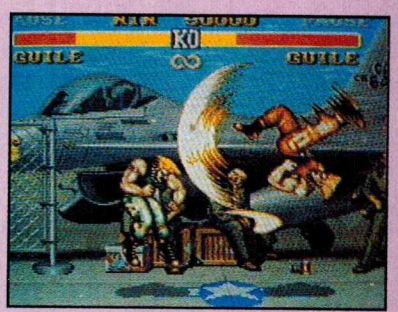
STREET FIGHTER II

En las "maquinitas" he visto una versión de Street Fighter donde puedes esoger a los 4 últimos jefes, pero no sólo esto sino que además puede pelear un personaje contra "él mismo" (Guile vs. Guile, Honda vs. Honda). Quisiera saber si esta máquina es original de Capcom y si hay planes para sacar la versión en SNES.

Ese juego del que hablas se llama "Street Fighter II: Champion Edition" el cual es una mejora al "Street" convencional. Por el momento no hay intenciones de Capcom de lanzar este juego (que incluye muchas variaciones de golpes a los personajes) para algún sistema casero. Pero tenemos una buena noticia para todos los que tengan "Street Fighter" de SNES, ya que lo pueden convertir en un "Semi-Champion Edition" (por así llamarlo) y donde los 2 jugadores podrán escoger el mismo personaje, pero no a los últimos personajes. Para lograrlo haz lo siguiente: Cuando aparezca la pantalla donde se ve "Capcom" (al prenderlo o resetearlo) realiza rápidamente en el control 1: ↓, R, ↑, L, Y, B, X y A (para guiarte trata de hacerlo mientras se oiga la tonadita), si lo hiciste correctamente oirás un sonido que te lo indicará; ahora sí, sin pretextos a disfrutar aún más este increíble juego ¡imagínate!, será como tener 2 en 1.

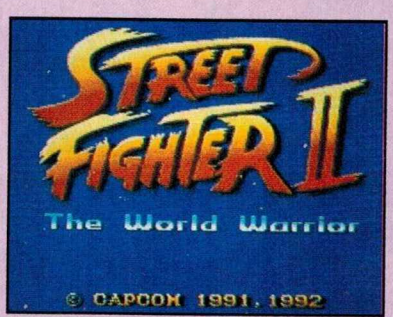
Blanka electrificado.

Chun-Li probando su agarrón.



Guile con su Sonic Boom vs. Guile con su Flash Kick.

Ryu vs. Ryu Dragon Punch.



El fondo de la presentación cambia de color.

E. Honda lanzado por su gemelo.

Zahgief probando una sopa de su Spinning Pile Driver.

Dhalsim aplicando su golpe a la cabeza.

Ken vs. Ken Hurricane Kick.

S.O.S.

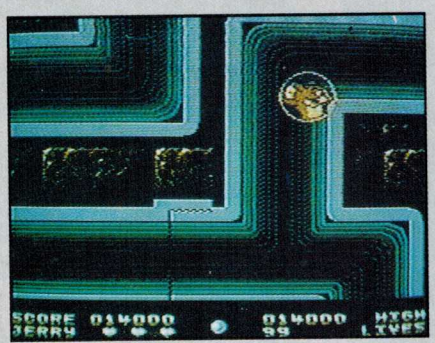
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

SUPER NES NES GAME BOY

TOM & JERRY

El chicle es un implemento al que muchos no le encuentran gran uso, pero con él podrás alcanzar la entrada a 2 cuartos secretos.
El primero está en el mundo 1-2; usa el chicle para alcanzar el tubo de la foto y entonces avanza a la derecha.

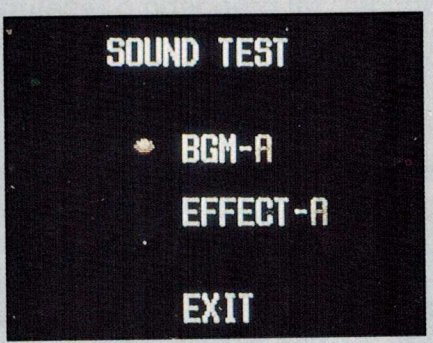


El otro cuarto secreto está en el mundo 4-1; usa otra vez el chicle para llegar a la entrada de la videocasetera.

BATMAN

-RETURN OF THE JOKER-

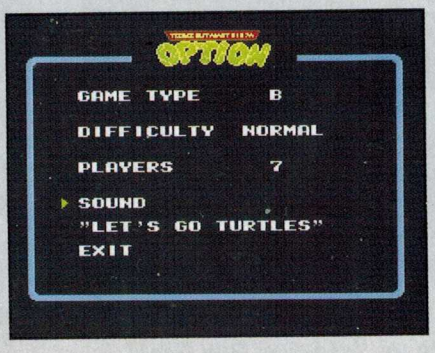
Para escuchar todos los fondos musicales de este excelente juego espera que aparezca el nombre del juego y presiona simultáneamente los botones A y Start. Si lo hiciste correctamente aparecerá una pantalla donde además de escoger las diferentes melodías, podrás oir todos los efectos especiales.



T.M.N.T. III

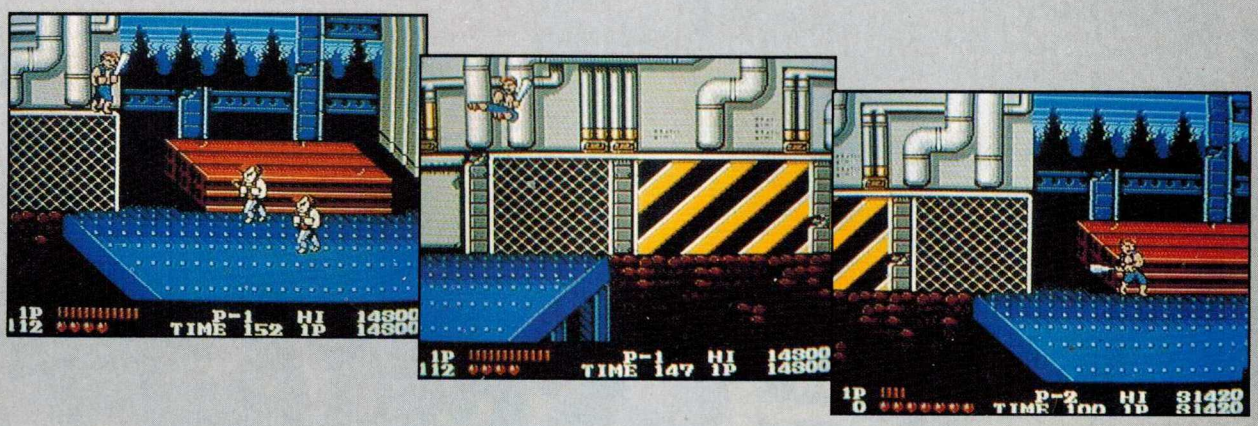
-THE MANHATTAN PROJECT-

Cuando aparezca el nombre del juego introduce la siguiente secuencia en el Control 1:
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A, B y Start.
Así entrarás a una pantalla de opciones donde podrás aumentar tu número de vidas (con un máximo de 7), cambiar la dificultad, escoger escena y oir todos los fondos musicales de este juego.



DOUBLE DRAGON

¿Problemas para terminar este juego?
Aquí te presentamos un método para obtener todos los corazones en la segunda escena: derrota al Williams que sale cuando subes a la reja; entonces quédate con el bat que traía, sigue avanzando y cuando aparezcan los otros 2 Williams regrésate aproximadamente una pantalla. Vuelve a ir donde habían quedado los Williams (lo indica la última foto). comienza a golpear con el bat y verás cómo tu puntaje de experiencia aumentará con cada golpe que dés. Hazlo rápidamente y así podrás obtener todos los corazones y tener tiempo suficiente para terminar la escena.



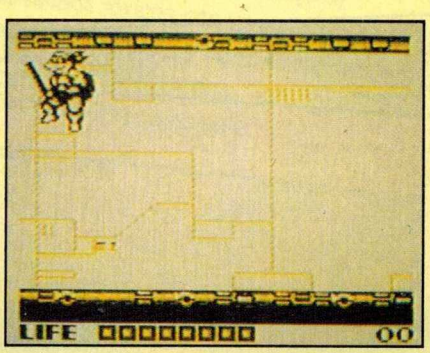
SUPER MARIO WORLD

Con este truco podrás obtener monedas (y con esto vidas) a una velocidad impresionante. Lo primero que debes hacer es tener una pluma en reserva y además tener a Yoshi. Entonces, párate cerca de una fruta que esté a baja altura, suelta con Select la pluma, brinca tratando de que al mismo tiempo tomes la capa y Yoshi se coma la fruta; si lo hiciste bien verás que la acción se congelará y el marcador de monedas aumentará muy rápido.
NOTA: Esto lo debes hacer en una escena que ya hayas terminado porque sólo podrás destrabarte apretando Select y Start para salirte de la escena. Si lo haces con una flor en vez de con la pluma Mario quedará cambiando de colores y se trabará.

T.M.N.T.

-FALL OF THE FOOT CLAN-

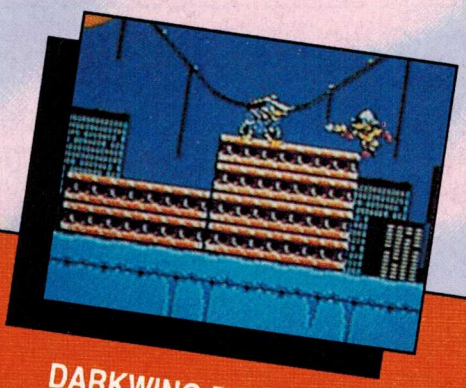
Para encontrar el otro cuarto secreto de este cartucho haz lo siguiente: al empezar la escena 5 (el tecnódromo) camina a la izquierda hasta topar con pared, entonces brinca y entrarás al cuarto donde debes dispararle a varios discos.



ESTE MES

GARGOYLE'S QUEST II (NES)

Firebrand, el legendario héroe, regresa ahora a todo color. Otra vez el territorio del Realm ha sido invadido por zombies, espectros y fantasmas. Un juego que hace una perfecta mezcla de acción y aventura para diferentes gustos.



DARKWING DUCK (NES)

"El terror que aletea en la noche". Darkwing Duck y Launch Pad deben librar una batalla para evitar que la organización F.O.W.L. se apodere de la ciudad de San Canard. Ideal para la familia.

DOUBLE DRAGON 3 (GB)

En la popular serie de los Double Dragon, Billy y Jimmy deben volver a las calles a luchar por la paz y la justicia. Otro gran hit de Acclaim para Game Boy.

THE SIMPSONS: BART JUGGERNAUTS (GB)

Bart y los demás Simpsons hacen su segunda aparición en Game Boy. Si has disfrutado todas las aventuras anteriores, esta será de tus favoritas.

T.M.N.T. IV (SNES)

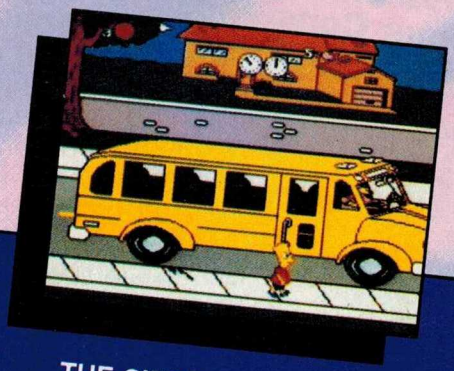
Leonardo, Rafael, Donatello y Miguel Angel se preparan para la mejor aventura de su vida, ya que darán un pequeño paseo... por el tiempo. Uno de los mejores cartuchos.

ROBOCOP 3 (NES)

El ha vuelto para proteger a los inocentes. Basada en la 3er. película de este cibernético héroe. Promete la misma acción y emoción que los títulos anteriores de la serie.

CAPCOM'S GOLD MEDAL CHALLENGE '92 (NES)

Capcom lanza al mercado un juego de Olimpiadas (que cambió de nombre, ya que antes se llamaba Barcelona '92), en donde podrás competir en 22 tipos de eventos, clásicos de juegos Olímpicos.



THE SIMPSONS: BART NIGHTMARE (SNES)

Mientras Bart hacía la tarea se quedó dormido, entonces toda su tarea fue llevada por el aire y ahora en sueños debe buscarla porque si no aparece, será castigado.

LLEGALE A:

BIONIC COMMANDO (GB)

El Generalísimo ha puesto en marcha un plan conocido como "Albatros", La Federación ha mandado a un espía conocido como súper Joe.
Ahora la Federación ha mandado a Bionic Commando al rescate de súper Joe.

GEORGE FOREMAN KNOCK OUT BOXING (NES)

George Foreman se enfrenta a uno de los mayores retos de su vida, pero con tu ayuda podrá vencer a los más duros y fieros rivales. Derrota a todos para ser proclamado Campeón de los pesados.

TOXIC CRUSADERS (GB)

Los desechos tóxicos son un peligro para la humanidad. Unete a los Toxic Crusaders en su lucha contra todos los grandes contaminadores del ambiente.

SPIDER MAN & THE X-MEN (SNES)

Buenas noticias para todos los aficionados de los comics, ya que los héroes favoritos de chicos y grandes se verán ahora en una aventura contra un viejo enemigo llamado Arcade. Súper Interesante.

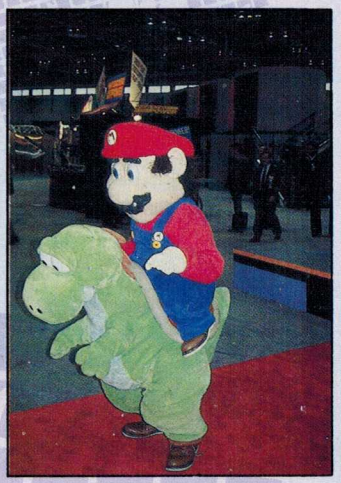
CI

C. ITOH & CO DE MEXICO S. A. DE C. V.

The 1992 International Summer Consumer Electronics Show®

El Consumer Electronic Show de verano celebrado en la ciudad de Chicago, Illinois, como era de esperarse estuvo mejor que el pasado CES de invierno en Las Vegas, Nevada.

Nos encontramos y sorprendimos con muchas novedades que no esperábamos, tanto de Nintendo of America como de sus licenciatarios y desarrolladores de juegos en todo el mundo, que han llevado a Nintendo a tener el 80% del mercado de videojuegos en Estados Unidos y con un porcentaje aún mayor en nuestro México.



Yoshi no se cansó de pasear a Mario por todo el CES.

Una de las excelentes noticias de las que nos enteramos es que se redujo el precio del Súper Nintendo. En México esta reducción llegó en Junio; de $999,000 a $888,000 y también se anunció la llegada del Control Deck de Súper NES que incluye: Consola, Cables y un Control Pad, esto a un precio aún menor.

Este Mario realmente platicaba con quien pasaba frente a él.

Peter T. Main, vicepresidente de Mercadotecnia de Nintendo of America.

Tuvimos la oportunidad de entrevistarnos con Peter Main, vicepresidente de Mercadotecnia de Nintendo of America, quien dijo que se les ha cuestionado mucho el no haber dedicado toda la fuerza a la tecnología de 16 bits, y él contestó: "Nosotros sabemos que en cualquier nivel el nombre del juego es **juegos**. Lógicamente los jugadores quieren una mayor sofisticación y diversión del sistema que les prometió precisamente eso. Para navidad tendremos ya 125 juegos diseñados específicamente para el SNES".

En el caso del NES, todos sabemos que es el sistema de videojuegos más popular del mundo. En el segundo semestre de este 1992, se lanzarán 50 nuevos juegos para el sistema, que se unirán a los 500 juegos que en este momento están disponibles en Estados Unidos, lo cual asegura que este sistema seguirá siendo apoyado por todos los licenciatarios.

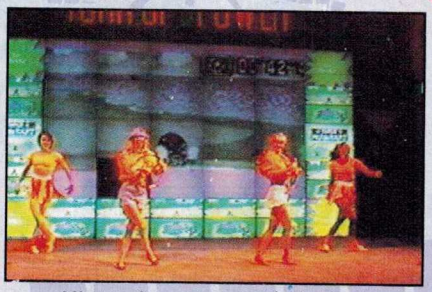
Con el Mario Paint se les hacía caricaturas a los asistentes al Show.

Es importante mencionar que C. Itoh llevó al CES a 14 personas, más 4 de Club Nintendo, para evaluar cuidadosamente cada uno de los cientos de juegos de la exposición y así elegir los que serán traídos legalmente a México para ti.

La bella y talentosa Gail Tilden, editora de Nintendo Power.

En el caso de Game Boy nos llevamos muchas sorpresas con la variedad y calidad de los nuevos títulos. Para fin de año, con los 5 juegos introducidos por Nintendo of America y aproximadamente 45 de otros licenciatarios, se contarán con más de 200 juegos. Este año se traerán más juegos que nunca antes para que tengas más opciones de dónde escoger. En ellos verás cómo la programación continúa mejorándose en los 3 sistemas.

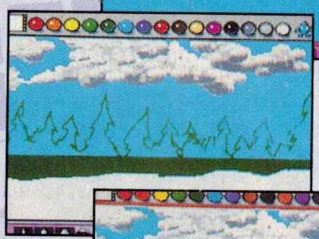
Nintendo®



Nintendo se encargó de crear un gran ambiente.

Nintendo nos sorprendió ya que mostró juegos para todos los gustos:

SUPER MARIO KART ¿Qué pensarías si te dijeran que Mario, Luigi, Donkey Kong, Bowser y la demás pandilla participa en carreras de autos? Pues bien, Super Mario Kart hace esto posible; además de que este juego tiene la misma acción y emoción de F-Zero, tiene una opción que lo hace más divertido aún... 2 jugadores pueden participar al mismo tiempo dividiendo la pantalla, así cada quien tendrá la perspectiva del lugar en el que va. Además de competir contra otro jugador debes tener cuidado de todas las sorpresas y trampas que hay en cada pista.



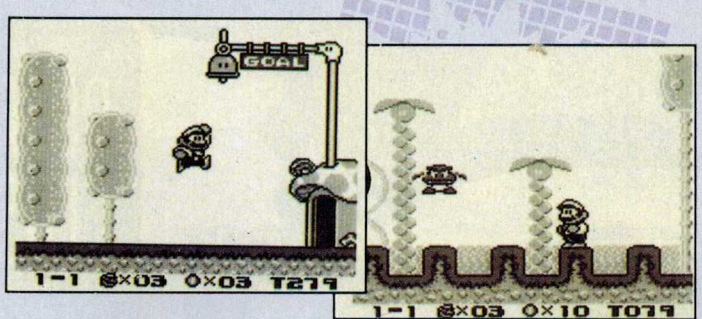
MARIO PAINT Este, más que un juego, es una herramienta con la cual podrás dar rienda suelta a tu imaginación, ya que con Mario Paint podrás hacer todo tipo de dibujos y animaciones mediante un "Mouse" (implemento de trabajo usado en las computadoras), así dibujarás lo que se te ocurra. Otra de las opciones que incluye es que podrás animar y poner fondo musical a todo lo que hagas, todo esto con la gran gama de colores del Súper NES; esto no sólo suena interesante; es interesante.

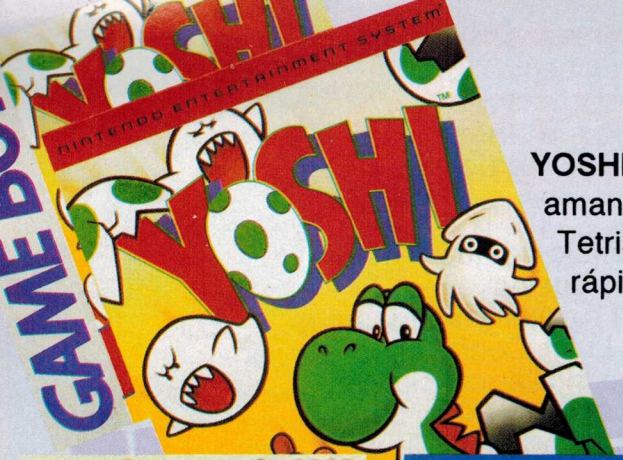
Mario Kart nos hizo sentir la velocidad.

SPECIAL TEE SHOT Los famosos campos de Golf miniatura nunca tuvieron tanto reto como en este innovador juego (y a veces hasta extraño), en el cual 1 ó 2 jugadores podrán competir en pequeños campos cuadriculados con extrañas formas geométricas.

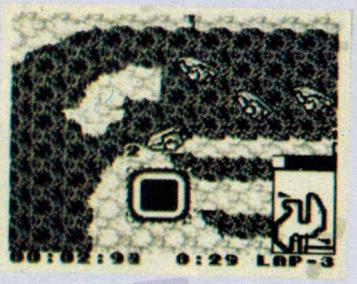
Para resaltar el realismo de todos los movimientos de la pequeña bola, Nintendo ha incluído un chip co-procesador nuevo en este cartucho (DSP), el cual no dudamos se siga usando próximamente en otros juegos.

SUPER MARIO LAND 2 Mario ha vuelto al sistema portátil más famoso, ahora con una aventura de grandes proporciones, ya que este juego contiene ¡4 megas de memoria! (imagínate, Super Mario World de SNES tiene la misma memoria) y con batería para salvar hasta 3 archivos; todo ha sido mejorado y Mario cuenta ahora con nuevas habilidades como la de flotar en el aire con sus orejas de conejo. Si eres un Mariofan no te lo debes perder porque está increíble.



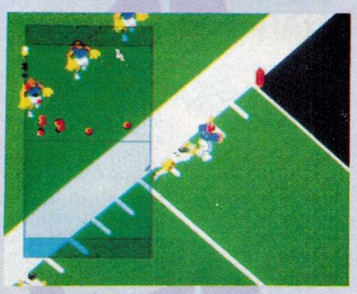


YOSHI La opción para los amantes de Dr. Mario, Tetris y Hatris ¡Piensa rápido!



WAVE RACE Impresionantes carreras en el agua. Excelente acción interactiva para 1, 2, 3 ó 4 jugadores.

SUPER PLAY ACTION FOOTBALL Fútbol americano en un juego que aprovecha toda la potencialidad del Súper NES.



LUNAR CHASE ¿Gráficos en 3-D para Game Boy? pues sí, este juego lo hace posible; aquí debes manejar un tanque en la luna, en el cual podrás escoger la opción de entrenamiento ó 10 peligrosas misiones.

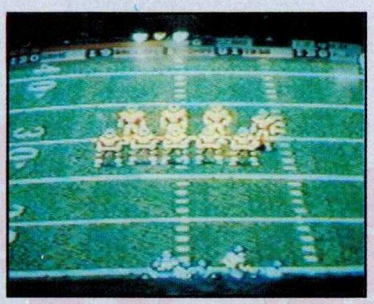
KIRBY'S DREAM LAND Es un personaje muy innovador; este juego seguramente será de los favoritos para niños ya que tiene una dificultad y un control propio para ellos, aunque en rounds avanzados este juego presenta un buen reto.

BATTLE CLASH Si tú eres el propietario de un Súper Scope, entonces debes estar pendiente de este juego en el cual participarás en una "cacería" de robots; la acción es muy rápida así que creemos que este juego te brindará la acción y emoción que esperabas; debes de escoger entre diferentes tipos de tanques con los cuales te enfrentarás a robots armados hasta los dientes.

CAPCOM®

Una impresionante presencia dentro del CES fue sin duda la de Capcom con su Street Fighter II y muchos juegos más como:

THE MYSTICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE
¡Guau! Seguramente los mejores gráficos de un videojuego casero ¡Capcom lo hace otra vez!



CAPCOM'S MVP FOOTBALL
Gran variedad de jugadas y movimientos. Todavía no está listo pero promete ser extraordinario.

SUPER BUSTER BROS.
El famoso Súper Pang de Arcadia llega al Súper NES. Revienta las bolas y sus fragmentos ¡Acción pura!

GARGOYLE´S QUEST II
Del Game Boy al NES. Versión mejorada de un gran clásico.

BIONIC COMANDO
Del NES al Game Boy otro gran clásico en excelente adaptación.

STAR WARS Y THE EMPIRE STRIKES BACK
Luke Sky Walker busca a la Princesa Leia dentro del Game Boy. Padrísimo.

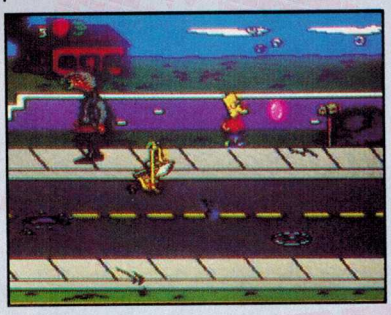
Laurie Thornton, nuestra linda y amable informante de lo que pasa en Capcom.

JOEL PAMBID
Experto de Capcom, viejo conocido de Club Nintendo.

MEGA MAN 5
En preparación un personaje que seguirá siendo exclusivo del sistema NES.

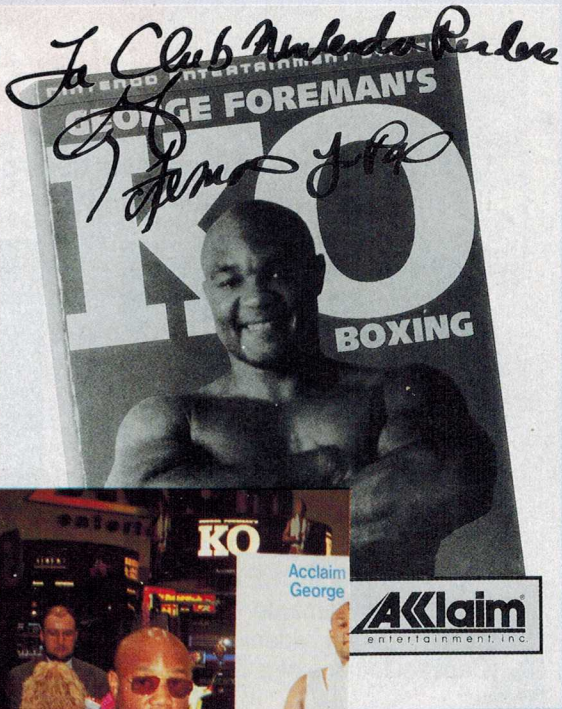
Duelo de Titanes en Street Fighter II con el Capcom's Competition Joystick entre Joel Pambid y AXY.

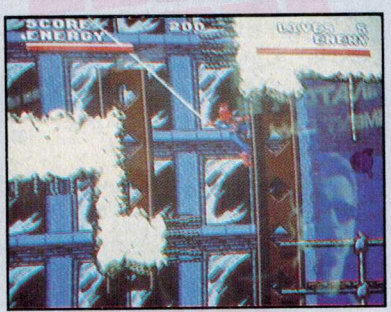
Cada juego programado por Acclaim se vuelve un éxito seguro y pudimos darnos cuenta de lo más novedoso que va a salir.



The Simpson's Nightmare
Si a tí te interesó este juego de estrategia de NES ¡Ya está en SNES!

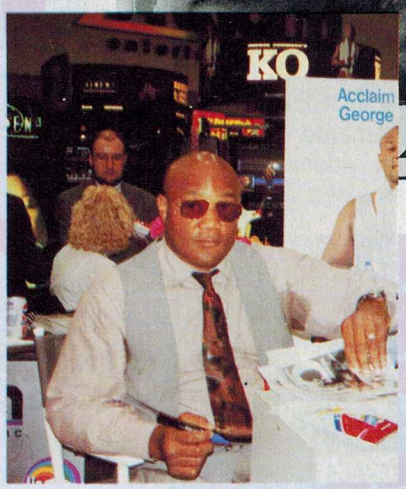
George Foreman
Un gran campeón de peso completo manda este autógrafo a los lectores de Club Nintendo.





Spider Man and The Uncanny X-Men
Una extraordinaria unión de fuerzas con los personajes del Universo Marvel.

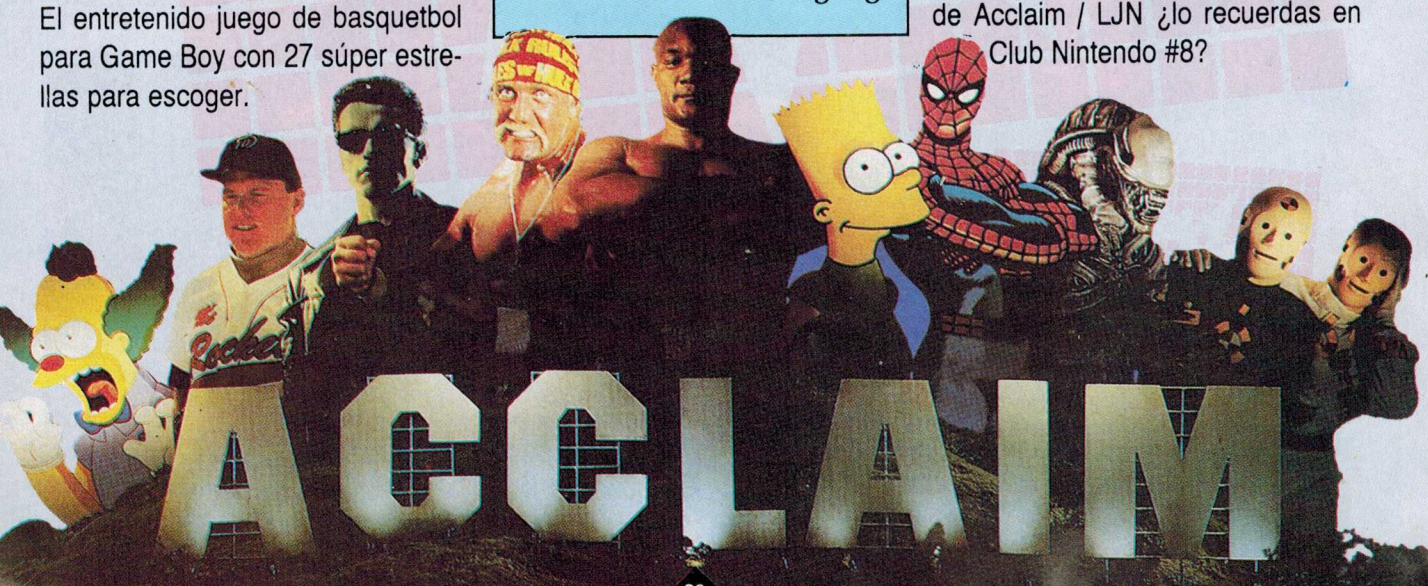
George Foreman's Knockout Boxing
Este es el título del nuevo juego de Nes y posteriormente SNES y Game Boy, donde tendrás que derrotar a 12 grandes oponentes.



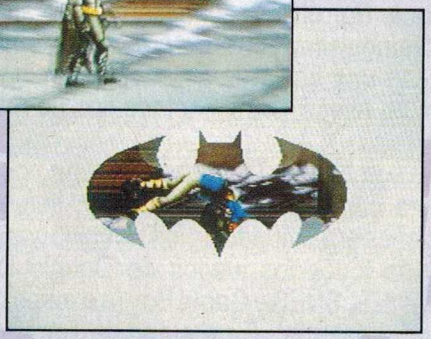
NBA Super All Star Challenge
El entretenido juego de basquetbol para Game Boy con 27 súper estrellas para escoger.

Krusty's Fun House
Lleva todos los ratones atrás de un bloque doble en una esquina y todos los ratones se juntarán. Esto facilitará tu trabajo porque así sólo harán un viaje a la trampa.
Rob Leingang

Rob Leingang, programador de juegos de Acclaim / LJN ¿lo recuerdas en Club Nintendo #8?

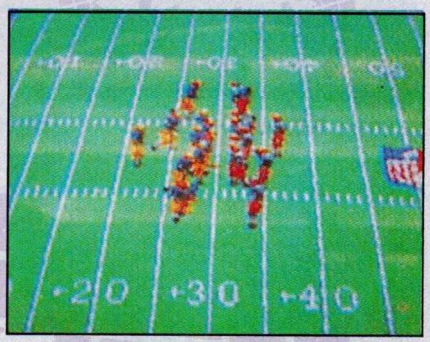


Todos los videojugadores conocemos y admiramos a Konami que continúa sorprendiéndonos con títulos padrísimos como:



BATMAN RETURNS

Confirmando la información de Club Nintendo #7, se encuentra en programación este cartucho con todo y Pingüino para NES y SNES.

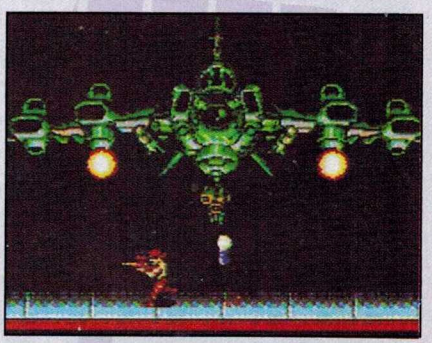


NFL FOOTBALL

Otro juego de futbol americano ¡Difícil decisión cuál de los 3 es mejor!... cuestión de gustos.

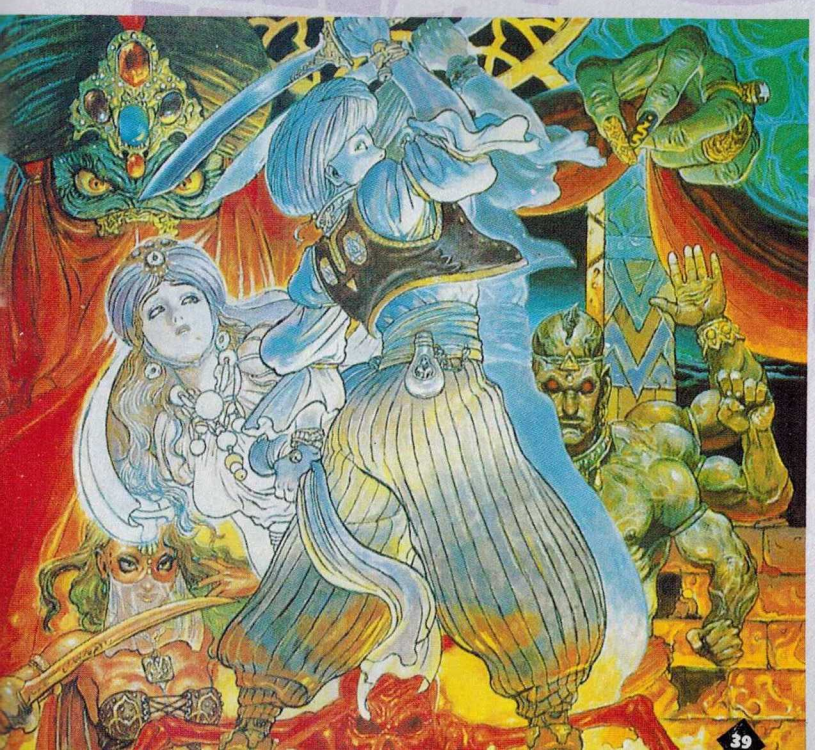
TINY TOON

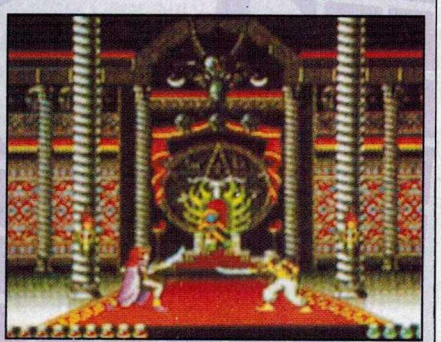
Buster y pandilla se ven mejor y se sienten mejor en el SNES. Tú verás que no mentimos ¡están increíbles!



CONTRA FORCE

Para los seguidores de la serie de Contra, jugadores de NES, este gran reto... ¿Con cuál de los 4 personajes jugarás?



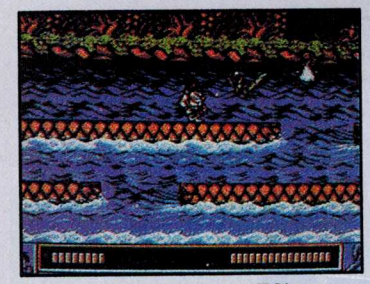


PRINCE OF PERSIA

Laberintos, acción y aventura en este nuevo título, exitazo de computadoras ¡Uff!

También vimos los títulos de los que ya te hemos hablado: Tiny Toon Adventures II y Tiny Toon Cartoon Workshop para NES así como Track & Field y Zen Intergalactic Ninja para Game Boy.

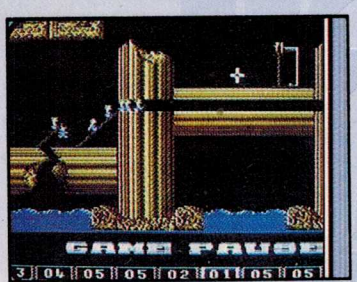
KONAMI®



JOE & MAC (NES)

SUPER BOWLING (SNES)

THE COMBATRIBES (SNES)



LEMMINGS (NES)

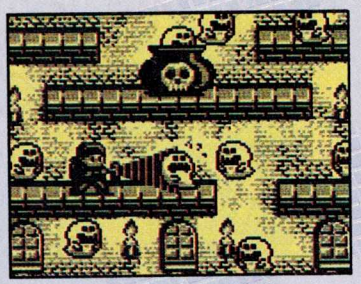
INDY HEAT (NES)

Continuando con nuestro recorrido llegamos al stand de **Data East**, donde por fin conocimos las esperadísimas versiones de Joe & Mac para NES y Game Boy, además de que nos mostraron su nuevo juego para Súper NES llamado "Shadow Run", el que nos ubica en el año 2050, y en el cual debes resolver varios misterios a lo largo de 6 escenas. Por último, conocimos la versión de Game Boy del famosísimo juego de Arcadias "Tumble Pop", en donde con una aspiradora deberás eliminar a muchos fantasmas, Aliens, plantas y todo tipo de molestas criaturas.

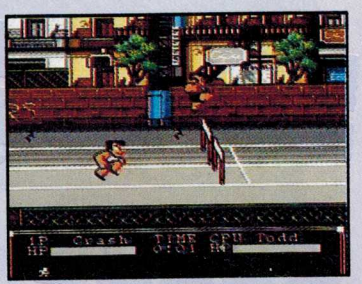
Quizá el nombre de **Technos** te suene poco conocido, pero esta compañía ha tenido gran influencia en los últimos años en el mundo de los videojuegos, ¡imagínate! ha creado todos los juegos de Double Dragon para Arcadia, NES, SNES y Game Boy (a excepción del 3 para este último sistema). En el stand de **Technos** vimos un muy innovador juego llamado Super Bowling, donde podrás escoger entre 4 diferentes personajes, cada uno con diferentes características. También prepara el lanzamiento de la serie de juegos Crash'n the Boys para el NES, donde 2 chicos llamados Jeff "Crash" Cooney y Theodore "Todd" Thornley III, compiten para demostrar quién es mejor que el otro en torneos callejeros. Los 2 primeros juegos de esta serie serán: "Street Challenge" y "Ice Challenge" para el NES. Su carta fuerte en el CES fue la presentación del juego tipo Double Dragon pero con otro tipo de movimientos, además de tener 12 megas de memoria.

Cuando hablamos de **Sunsoft** quizá lo primero que te viene a la mente es: "Batman y Lemmings"; pues bien, prepárate para más pues **Sunsoft** en este CES mostró el nuevo "Batman Revenge of the Joker" para SNES y Lemmings para NES. Esta empresa acaba de adquirir la licencia para producir juegos de los famosos "Looney Tunes" (Bugs Bunny, Silvestre, Porky, etc.) y ya prepara 2 juegos: Death Valley Rally para SNES, en donde debes ayudar al Correcaminos a escapar de todas las trampas marca ACME puestas por el desafortunado Wile E. Coyote; y Mixed-up Melodies para Game Boy, donde deberás participar en 7 diferentes aventuras con todos los personajes ya antes mencionados. Además de esto está preparando Superman para SNES, el cual es un juego con mucha acción. ¿Planes futuros?. **Sunsoft** es muy reservada en ese sentido pero corre el rumor de que próximamente veamos Blaster Master 2 para SNES.

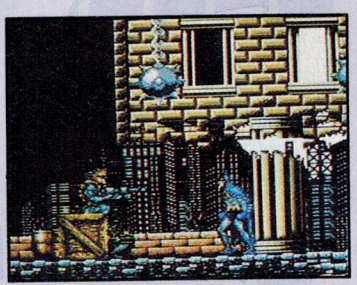
Tradewest esta vez no llevó Super Battletoads (porque está preparando una súper sorpresa), pero pudimos jugar Super Double Dragon (muy bueno), Pro-Quarterback para SNES e Indy Heat que es un juego tipo Off Road (sólo que con circuitos más complicados) para 4 jugadores (NES).



TUMBLE POP (GB)



STREET CHALLENGE (NES)

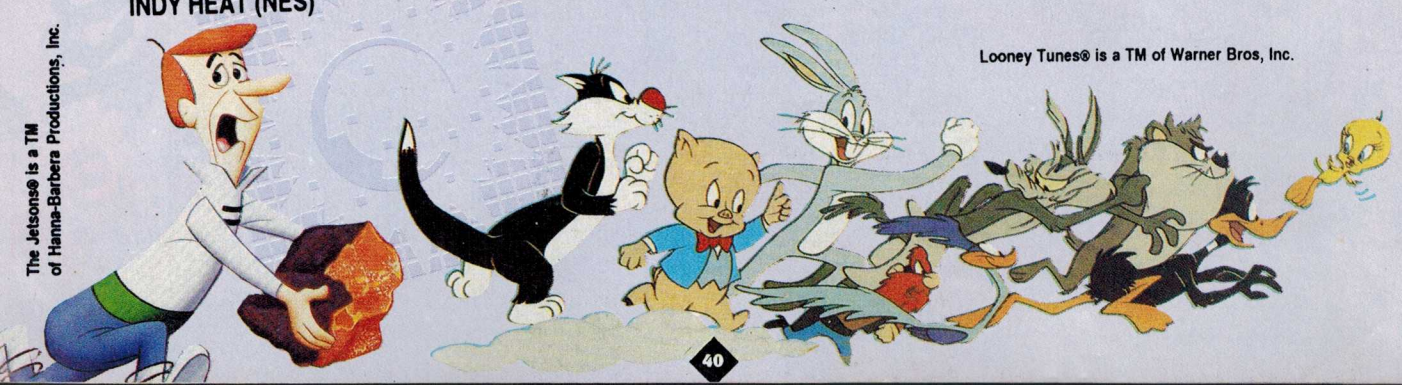


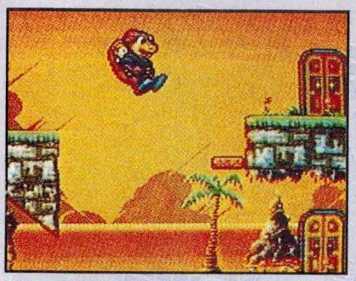
BATMAN
REVENGE OF THE JOKER (SNES)

MIXED-UP MELODIES (GB)

The Jetsons® is a TM of Hanna-Barbera Productions, Inc.

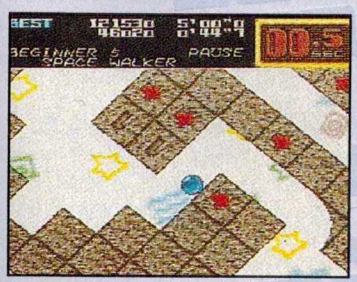
Looney Tunes® is a TM of Warner Bros, Inc.



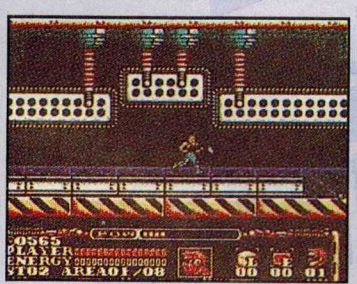


DINO CITY (SNES)

SUPER HUNCHBACK (GB)



ON THE BALL (SNES)



POWER BLADE II (NES)

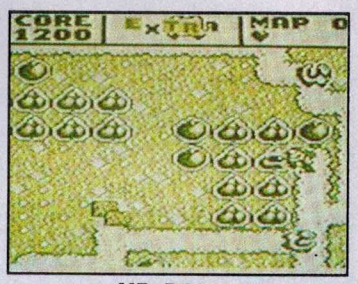
Irem prepara 2 juegos para Súper NES y uno para Game Boy; los de Súper NES son: The Irem Skins Game, que es un revolucionario juego de Golf para 1 ó 2 jugadores, y Dino City, donde un par de estudiantes por error son lanzados a la época de la prehistoria y ahí conocen a 2 dinosaurios a los cuales deben ayudar a luchar contra unos cavernícolas que desean acabar con ellos. Hammerin' Harry es la historia de unos constructores que destruyen el terreno de nuestro amigo, quien debe avanzar a lo largo de diversas construcciones para llegar a su objetivo... las instalaciones del jefe mayor. **Irem** presentó pocos juegos pero te podemos decir que todos son de gran calidad en gráficos y acción.

Si realmente quieres conocer una compañía que haga juegos "de película", déjanos hablarte de **Ocean**. Al visitar su stand nos dimos cuenta que todos sus juegos son basados en películas (menos Súper Hunchback). Entre lo que vimos ahí encontramos Robocop 3 para NES y SNES, juegos que están totalmente basados en la película, con algunas diferencias entre ellos, como la de SNES que tiene algunas escenas en las que Robocop vuela. Otros de los títulos que prepara **Ocean** son: Radio Flyer para NES y SNES, Lethal Weapon 3 para NES, SNES y Game Boy; Cool World para SNES y Game Boy así como Súper Hunchback y Mr. Do! para Game Boy.

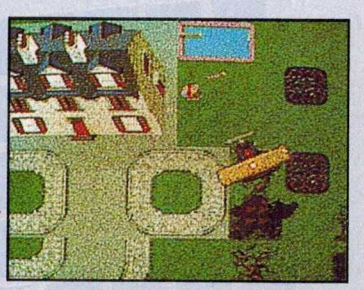
Siguiendo el recorrido, te podemos decir que fueron muchas más marcas y juegos los que vimos; por ejemplo, **Taito** prepara una gran cantidad de juegos para lo que resta del año, entre ellos "Hit the Ice" (SNES y NES), que es un juego de hockey en el que las reglas salen sobrando; "On the ball", un juego en el que tendrás que guiar una pelotita a través de un laberinto que tú puedes mover (un excelente uso de la escala y rotación en este juego); "The Jetsons", "Panic Restaurant", "Little Samson" y "Power Blade II".

En el stand de **Hudson Soft** tuvimos la oportunidad de platicar con ***Michael Perry***, que es su asesor, sobre los juegos que **Hudson** presentó como Felix The Cat, que es una aventura tipo Mario donde Felix -con ayuda de su maleta mágica- debe rescatar a su novia Kitty que ha sido secuestrada, También vimos la 3a. parte de los juegos de Adventure Island donde Master Higgins, al igual que el anterior, recibirá ayuda de diferentes dinosaurios. Además, conocerá a Bomber Man II, en donde hasta 3 jugadores se podrán ayudar o competir por los puntos. En los planes futuros de **Hudson** está el introducir 3 juegos para Súper NES que son: "An American Tail", conocido aquí como Un Evento Americano; "Inspector Gadget" y "Felix The Cat".

Con **Atlus** pudimos conocer 2 juegos para Súper NES: Blaze-On, juego de naves con mucha acción y Metal Jack, donde deberás controlar a 3 diferentes policías en una ciudad sin ley. Además vimos Widget para NES, basado en una popular caricatura donde el personaje tiene la capacidad de cambiar de formas para poder seguir avanzando.

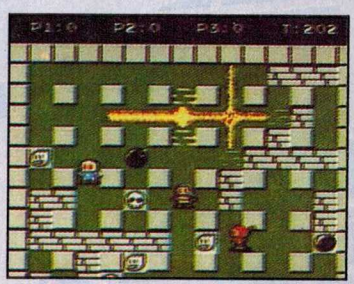


MR. DO! (GB)



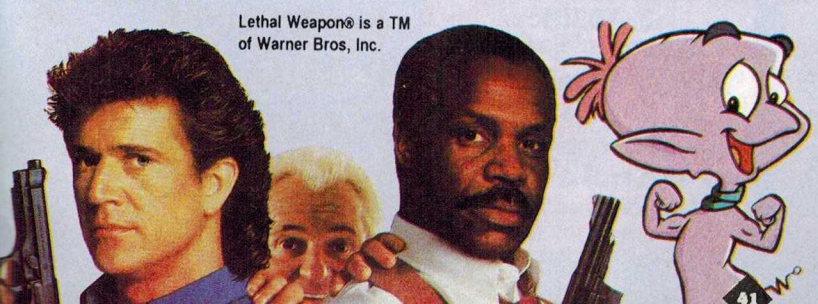
RADIO FLYER (SNES)

LITTLE SAMSON (NES)



BOMBERMAN II (NES)

MICHAEL PERRY



Lethal Weapon® is a TM of Warner Bros, Inc.

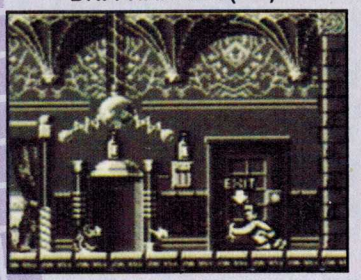
Widget® is a TM of Zodiac Entertainment.

Super Adventure Island para el SNES, tiene código secretos para "Level Select". Espera hasta la segunda pantalla del título, presiona y mantén estos botones al mismo tiempo: L, →, X y luego Start.

Michael Perry

GOAL! 2 (NES)

DR. FRANKEN (GB)



Jaleco nos mostró los nuevos juegos en la serie de los Bases Loaded, el Super Bases Loaded II y Bases Loaded 4 (SNES y NES, respectivamente). Otros juegos, de los que ya te habíamos hablado anteriormente, son: Utopía, Young Indiana Jones y un juego de Game Boy para formar palabras en inglés llamado Word Zap; también saldrá Goal! 2 para el NES.

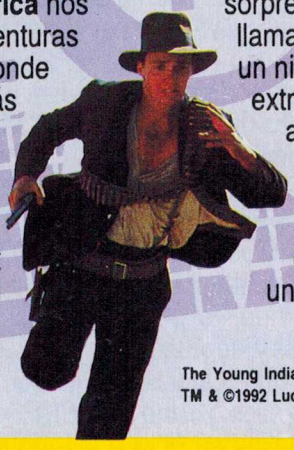
Kemco America presento uno de los mejores juegos de Naves; Phalanx, con extraordinarios fondos y una acción fuera de serie, y varios juegos RPG (esta compañía es experta en eso) como; Ghost Lion, Lost in las Vegas (Deja Vu II), Sword of Hope 2 (GB). En sus planes futuros hay la siguiente lista de juegos: Top Gear 2, Top Gear (NES), Super Shotter y Dr. Franken para Game Boy.

DAY DREAMIN´ DAVEY (NES)

ARCANA (SNES)

Hal America nos sorprendió con un juego de aventuras llamado Day Dreamin' Davey, donde un niño sueña que tiene las más extrañas aventuras en la antigua Grecia, El viejo Oeste y la época de los Caballeros. Para SNES conocimos Arcana, un RPG en el que la perspectiva es la del jugador dentro de diferentes tipos de laberintos.

Un juego digno de mencionar es "Out of this World" de **Interplay** para SNES, ya que utiliza gráficos poligonales que lo hacen un juego muy novedoso.



The Young Indiana Jones®
TM & ©1992 Lucasfilms Ltd.

LOS GRANDES de GAME BOY

1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.

2.- KIRBY´S DREAM LAND

Un nuevo héroe hace su arribo al Game Boy.
Una estupenda aventura para niños y grandes.

3.-YOSHI

Una versión idéntica a la de NES. Igual en gráficos, música y diversión. Para 1 ó 2 jugadores.

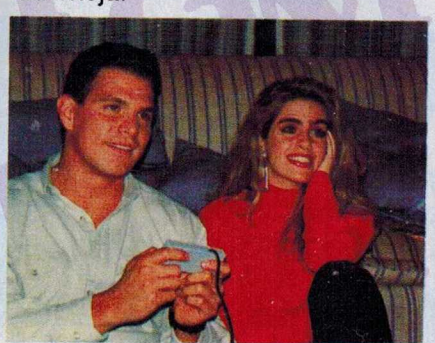
4.-BART
ESCAPE FROM CAMP DEADLY
5.-TERMINATOR 2
6.-HOME ALONE
7.-PAC-MAN
8.-METROID II
9.-MEGA MAN 2
10.-FACE BALL 2000

el control de las Celebridades

presenta a: Graciela Mauri

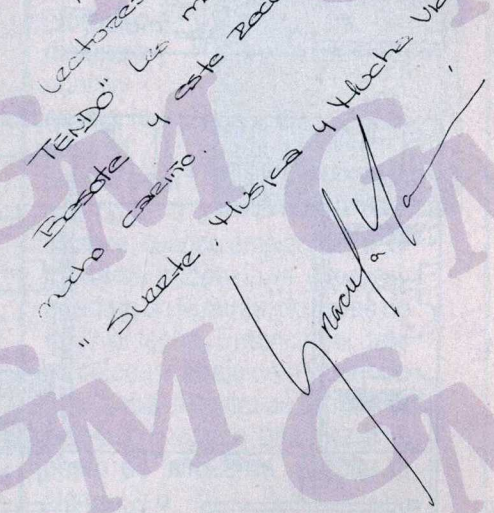
Club Nintendo abre esta nueva sección con entrevistas a las celebridades aficionadas al Nintendo y quién mejor para inaugurar esta sección que la más prendida de las videojugadoras en México: Graciela Mauri.

CN: ¿Eres buena jugadora?
Graciela: La verdad no soy una excelente jugadora pero yo me pico mucho jugando y cuando se me dificulta una escena busco hasta que le encuentro.
CN: ¿Cuáles son tus juegos favoritos?
Graciela: Antes eran Super Mario Bros. 1 y 3 pero ahora son Q-Bert, Dr. Mario y Bases Loaded.
CN: Entonces el tipo de juegos que te gustan actualmente son de destreza y los deportivos ¿no?
Graciela: Sí, los de destreza me gustan mucho. En el de béisbol me he vuelto buenísima porque nos echamos nuestros partidos aquí en la casa contra mi papá y contra Héctor, mi novio, quien por cierto no es tan buen jugador porque se enoja cuando le meto una carrera ¡y conste que yo no me burlo! porque he aprendido, como buena jugadora, que a veces pierdes y a veces ganas y no es bueno burlarse de los demás... pero de todos modos se enoja.



CN: Entonces no eres la única jugadora de Nintendo en tu casa.
Graciela: ¡Claro que no! Mi hermano Toño, que se acaba de casar, era muy bueno en Zelda; a mi Papá le gusta mucho Top Gun II; a mi hermana Fefi le gustan de todos... hasta mi Mamá juega con nosotros.
En ese momento Graciela puso Dr. Mario para demostrarnos su habilidad en este motivante cartucho.
Después de observarla por unos instantes le preguntamos.
CN: ¿Acostumbras leer Club Nintendo?
Graciela: Por supuesto que sí, no me lo puedo perder.
CN: ¿Cuál es tu sección favorita?
Graciela: ¡S.O.S.! Me gustan también mucho los cuadritos azules con los tips y estrategias de AXY y SPOT.
CN: ¿Qué te comenta la gente en la calle?
Graciela: Ha sido muy padre que en todos lados, gentes de todas las edades, me reconocen y me dicen "tú eres Intercontrol, ¿no?". Realmente me identifico con ellos, los videojugadores, porque yo también lo soy... aunque a veces me piden consejos para pasar niveles de cartuchos que yo no he jugado.

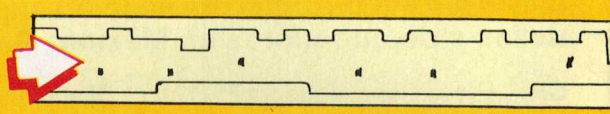
CN: ¿Cuáles son tus planes futuros?
Graciela: Estoy terminando de grabar mi tercer L.P. que en un par de meses estará a la venta.
Nos despedimos de Graciela quien guardó y ordenó todos sus juegos, pero antes de dejarnos ir nos dio este autógrafo que reproducimos para todos nuestros lectores.



CURSO Nintensivo

1up

Con ayuda de este Curso Nintensivo serás un maestro en este juego.



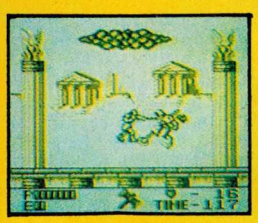
ROCK CASTLE

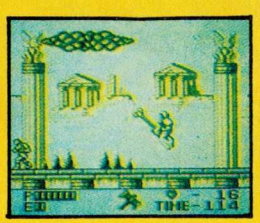
Cuarto escondido.

Hay vidas extras donde indique el mapa con el símbolo 1up (golpea el lugar indicado).

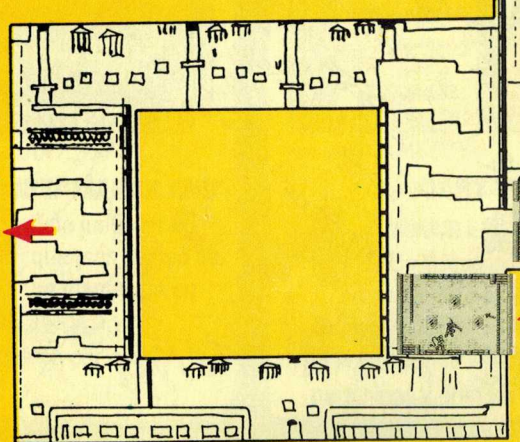
Hay energía donde indique el mapa con el símbolo (golpea en el lugar indicado, si tienes la energía llena aparecerá un corazón grande).

JEFE





Colócate al centro y golpea al jefe cuando esté apareciendo; cuando ya no le hagas daño aléjate al lado contrario y espera a que se quite el fuego del piso que deja el trueno para colocarte nuevamente al centro y repite la jugada.



Para bajar rapidamente por las cuerdas presiona A y ↓

Si quieres tomar el hacha que está abajo, déjate caer en la plataforma movible.

Bloque de Cristal

Cuarto secreto (Ahí hay energía escondida en el techo. Regrésate por la cuerda de abajo).

Espera a que te de la espalda este enemigo, entonces baja y colócate de tal manera que te salte; ahora golpéalo cuando toque el piso.

JEFE

Al tomar la esfera para que sa
poco y colócate como indica la f
las vértebras. Luego agáchate y
de abajo las regrese e inmedia
salta y golpea rápidamente. Si
antes de que lance las vértebr
eliminado.

Castlevania II
BELMONT'S Revenge

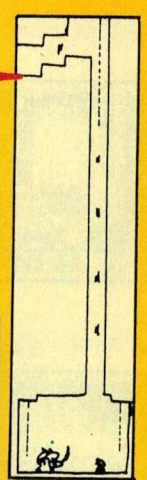
Colócate debajo de los hoyos altos para eliminar la rata cuando caiga y dispárale a los hoyos que están abajo cuando se asome la rata.

Salta hacia la derecha, el muro es falso.

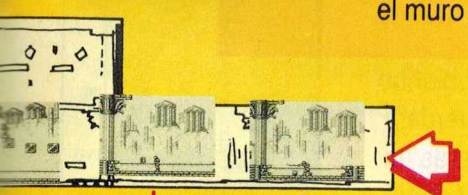
Si eliminas todas las velas de la pantalla se oscurecerá la escena y los enemigos despertarán.

Cuarto escondido.

Salta sobre el enemigo que te señalamos y desde ahí golpea el bloque para obtener la vida.

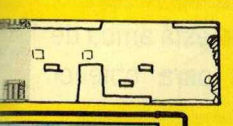


AL CASTLE



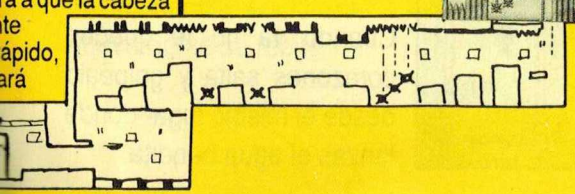
Moneda (al acumular 20,000 puntos obtendrás 1 vida extra).

Poder para el látigo.



Cuando la plataforma esté en lo más alto, salta y golpea el techo para sacar la vida.

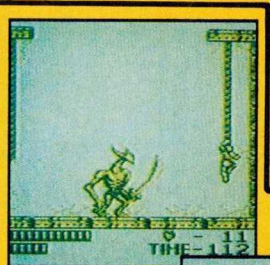
jefe regrésate un
ora salta y golpea
ra a que la cabeza
te
ápido,
ará



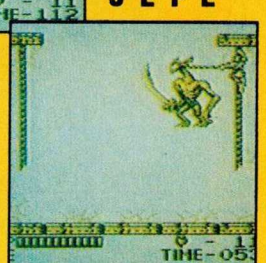
CLOUD CASTLE

Salta desde abajo y rápido porque los picos del techo son mortales.

Salta en lo más alto de la cuerda cuando los picos bajen.



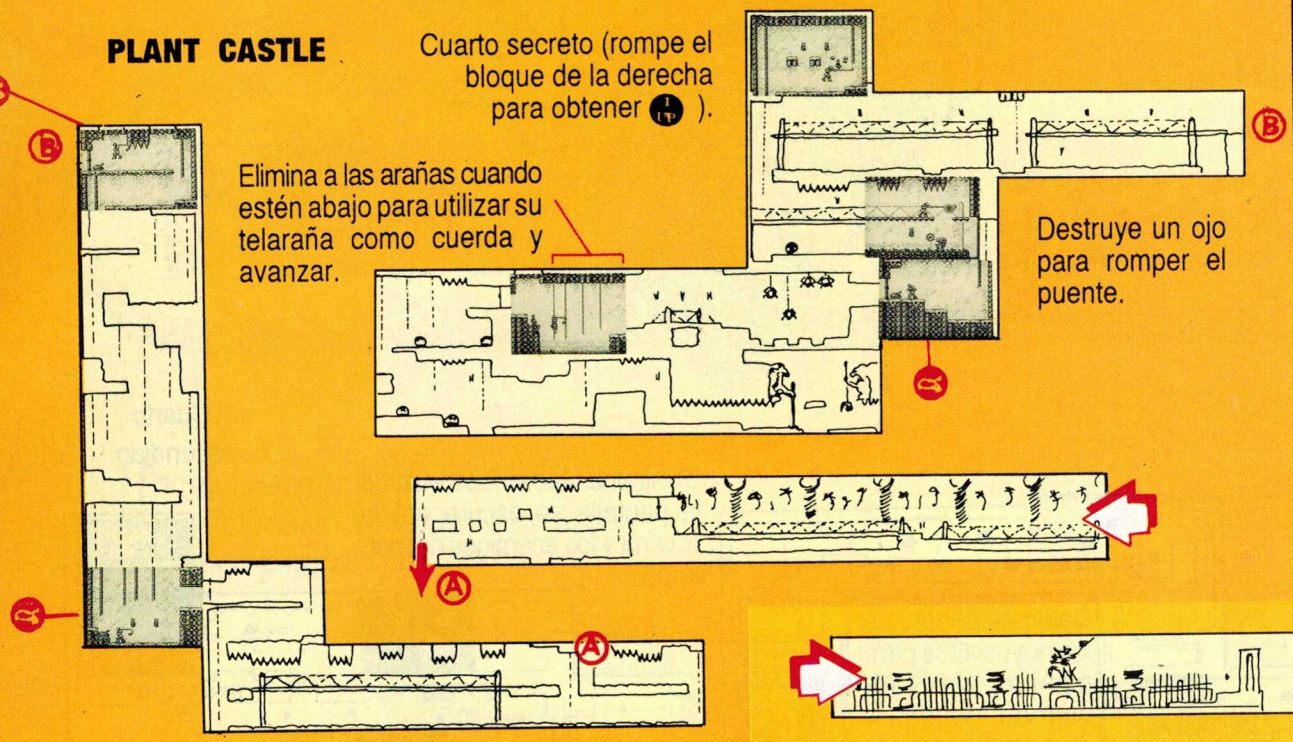
JEFE



Golpéalo a distancia y cuando mueva la espada aléjate para que no te alcance; cuando empiece a transformarse súbete a la cuerda y quédate en la punta, después de tocar el techo. Entonces el Jefe se colocará abajo de ti y cuando salte hacia el centro de la pantalla golpéalo y bájate otra vez a la punta de la cuerda y repite la jugada.

PLANT CASTLE

Cuarto secreto (rompe el bloque de la derecha para obtener 1UP).

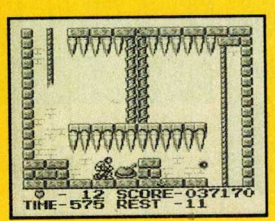


Elimina a las arañas cuando estén abajo para utilizar su telaraña como cuerda y avanzar.

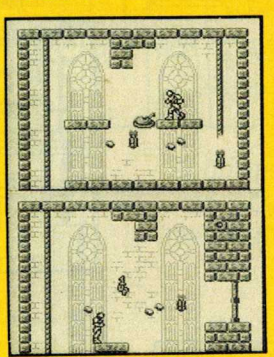
Destruye un ojo para romper el puente.

Desde la plataforma movible lánzale hachas y cuando estés arriba golpéalo con el látigo, sus disparos los puedes destruir con tu látigo.

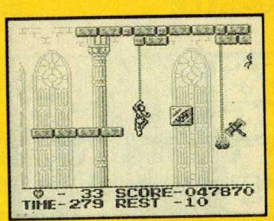
DRACULA´S CASTLE 2



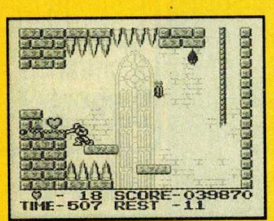
Aquí pásate por abajo y rompe el bloque para obtener energía.



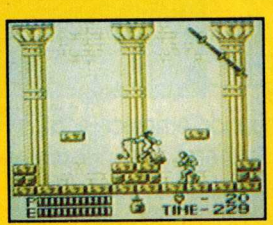
Sigue subiendo por la cuerda y encontrarás un cuarto secreto, no olvides tomar la energía y la vida.



Con el hacha elimina a la araña, que está después del bloque de cristal, lo más abajo que puedas. Más adelante rompe el bloque que está arriba de la puerta para obtener energía.

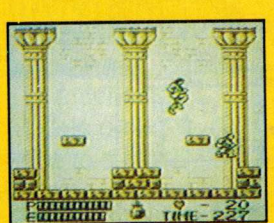


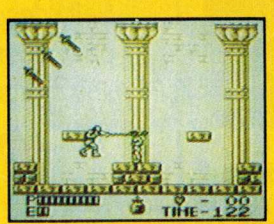
Rompe el bloque y encontrarás energía.



Colócate como indica la foto y espera a que el jefe salte al centro de la pantalla, entonces lánzale agua bendita.

Cuando los cuchillos hayan pasado salta hacia atrás y si el jefe se acerca por arriba, te pasas hacia el otro lado de la pantalla por abajo; si el jefe se acerca por abajo te alejas por arriba (pero si va a disparar cuchillos te esperas a que los lance.

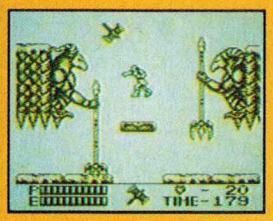




Cuando ya no te queden corazones salta y golpéalo desde el mismo lugar donde lanzas el agua bendita.

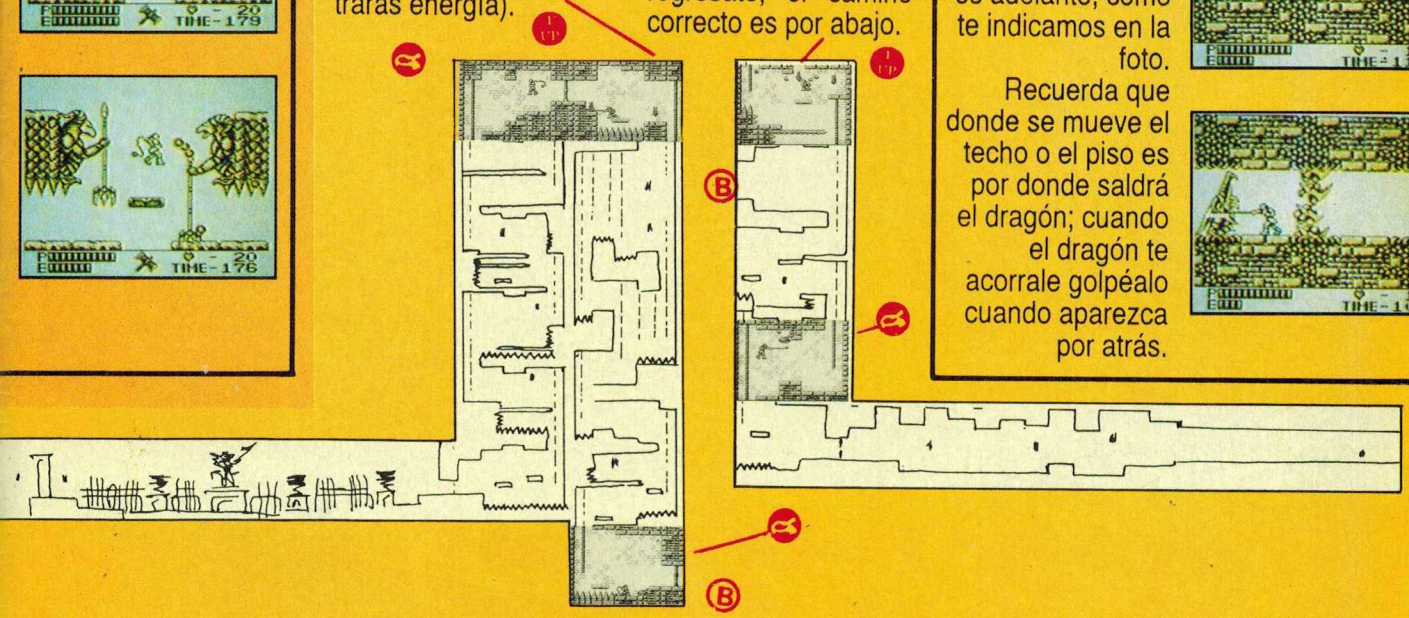
DRACULA´S CASTLE 1

JEFE



Cuarto secreto (rompe un escalón y encontrarás energía).

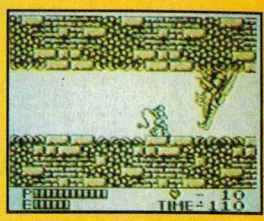
Golpea el techo y obtendrás una vida. Ahora regrésate, el camino correcto es por abajo.

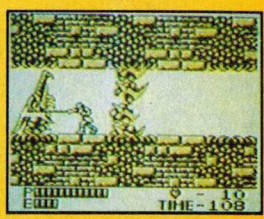


JEFE

Al enfrentarte al dragón, la pantalla avanzará sola y la zona más segura es adelante, como te indicamos en la foto.

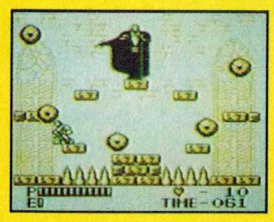
Recuerda que donde se mueve el techo o el piso es por donde saldrá el dragón; cuando el dragón te acorrale golpéalo cuando aparezca por atrás.





BATALLA FINAL VS. DRACULA

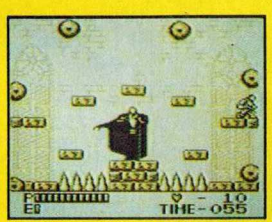
Para eliminar a Drácula primero tienes que saber en qué lugares estarás seguro; para esto te mostramos las 6 posiciones donde te atacará Drácula y dónde te agacharás para que no te toquen las esferas.



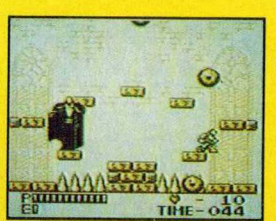
A

B

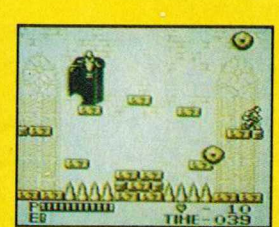
C



D

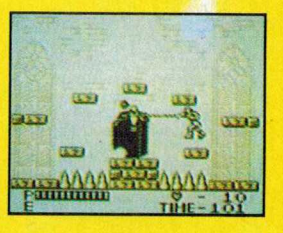


E

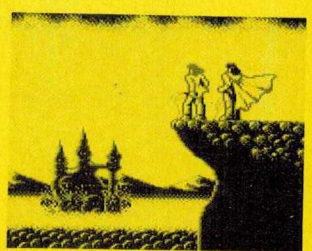


F

Golpea a Drácula en la cabeza una vez cada que aparezca en las posiciones de abajo (C,D,E).



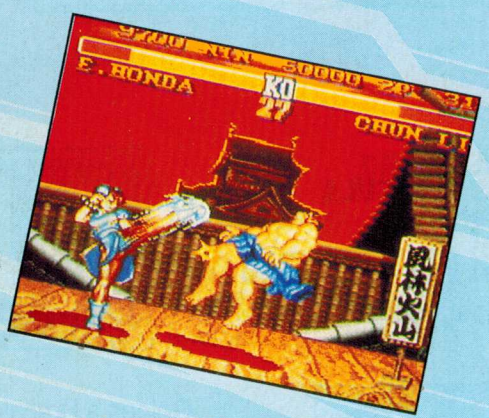
La secuencia en la que se mueve Drácula es: A>E>F>B>D>C>A>D y nuevamente se repite.

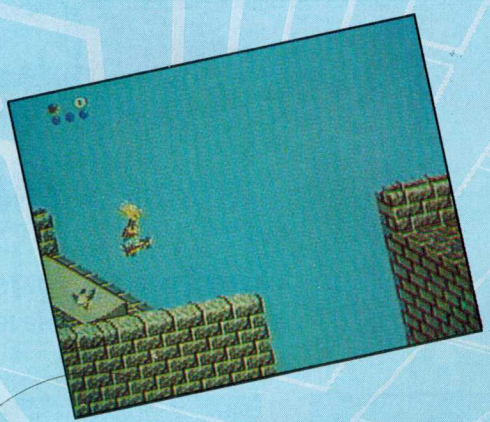


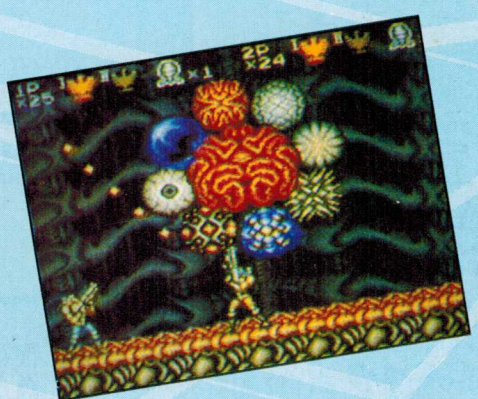
RESET

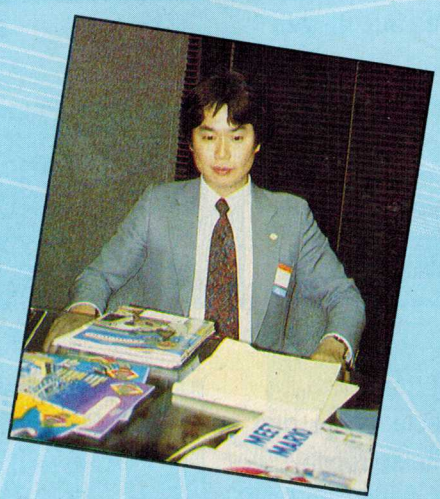
Esperamos que hayas disfrutado este número de Club Nintendo, para el siguiente te tenemos preparadas más sorpresas como: Cursos Nintensivos de The Simpsons -Bart vs. The World para el NES y Contra III para el Super NES.

En nuestra sección de ¿Qué hay dentro de...? ve a Mario y a su creador Shigeru Miyamoto. Además, claro, nuestras acostumbradas secciones, y más técnicas de Street Fighter II. Nos vemos en el próximo número de Club Nintendo.









SABER VER

LO CONTEMPORANEO DEL ARTE

PUBLICACIÓN CREADA CON EL PROPÓSITO DE LA CONTEMPLACIÓN
Y EL RECREO DE NUESTRO ESPÍRITU EN EL ARTE

Suscríbase por un año (seis ejemplares)
oferta limitada a los siguientes países
México por N$125
Giro Postal o Bancario a nombre de Televisa, S.A.
enviado al Apartado Postal núm. 105-304, CP 11560, México, D.F.
Estados Unidos y Puerto Rico por Dls. $48.00
Editorial América, S.A. Dpto. de Suscripciones
P.O. Box 593086 Miami, Florida 33159-9998
Chile por $. 17,400 M.N.
Arrayan Editores - Bernarda Morin 435
Casilla 1061 Correo Central
Santiago, Chile

Envíe su cheque o giro postal al distribuidor indicado de su país. con su nombre, domicilio completo, y numero de teléfono.
Su primer ejemplar será puesto en correos dentro de cuatro a seis semanas.

EDITADA Y PUBLICADA POR LA FUNDACIÓN CULTURAL TELEVISA, A.C, CAMPOS ELÍSEOS Y JORGE ELIOT, POLANCO, 11560 MÉXICO, D.F. TEL. 282 03 55 FAX 281 15 50

Cada mes "viaje" a través de

GEOMUNDO

y disfrutará de un panorama del mundo ¡a todo color!

Visitará las más exóticas regiones del planeta, su gente, su fauna y su flora.

GEOMUNDO

¡Leerla es una aventura!